CZTERY DEKADY GIER NA AMIDZE ➡ WIRTUALNY COVER DISK

AMIGA EXTREME

WYDANIE SPECJALNE

TURBO CHALLENGE

- **AMIGA: TAJEMNICZE PROJEKTY I NIEZWYKŁE PROTOTYPY**
- PUBLICYSTYKA, PORADY, WSPOMINKI, WYWIADY
- **RECENZJE: NORTH & SOUTH, DEFENDER OF THE CROWN, CIVILIZATION, DRAGON'S LAIR, EYE OF THE BEHOLDER, DESERT STRIKE, JAMES POND 2**

1/2024
(1)
34,99 zł
(w tym 8% VAT)
ISSN 2957-1030

CZTERY DEKADY GIER NA AMIDZE ➡ WIRTUALNY COVER DISK

AMIGA EXTREME

WYDANIE SPECJALNE

- **AMIGA: TAJEMNICZE PROJEKTY I NIEZWYKŁE PROTOTYPY**
- PUBLICYSTYKA, PORADY, WSPOMINKI, WYWIADY
- **RECENZJE: NORTH & SOUTH, DEFENDER OF THE CROWN, CIVILIZATION, DRAGON'S LAIR, EYE OF THE BEHOLDER, DESERT STRIKE, JAMES POND 2**

1/2024
(1)
34,99 zł
(w tym 8% VAT)
ISSN 2957-1030

CZTERY DEKADY GIER NA AMIDZE ➡ WIRTUALNY COVER DISK

AMIGA EXTREME

WYDANIE SPECJALNE

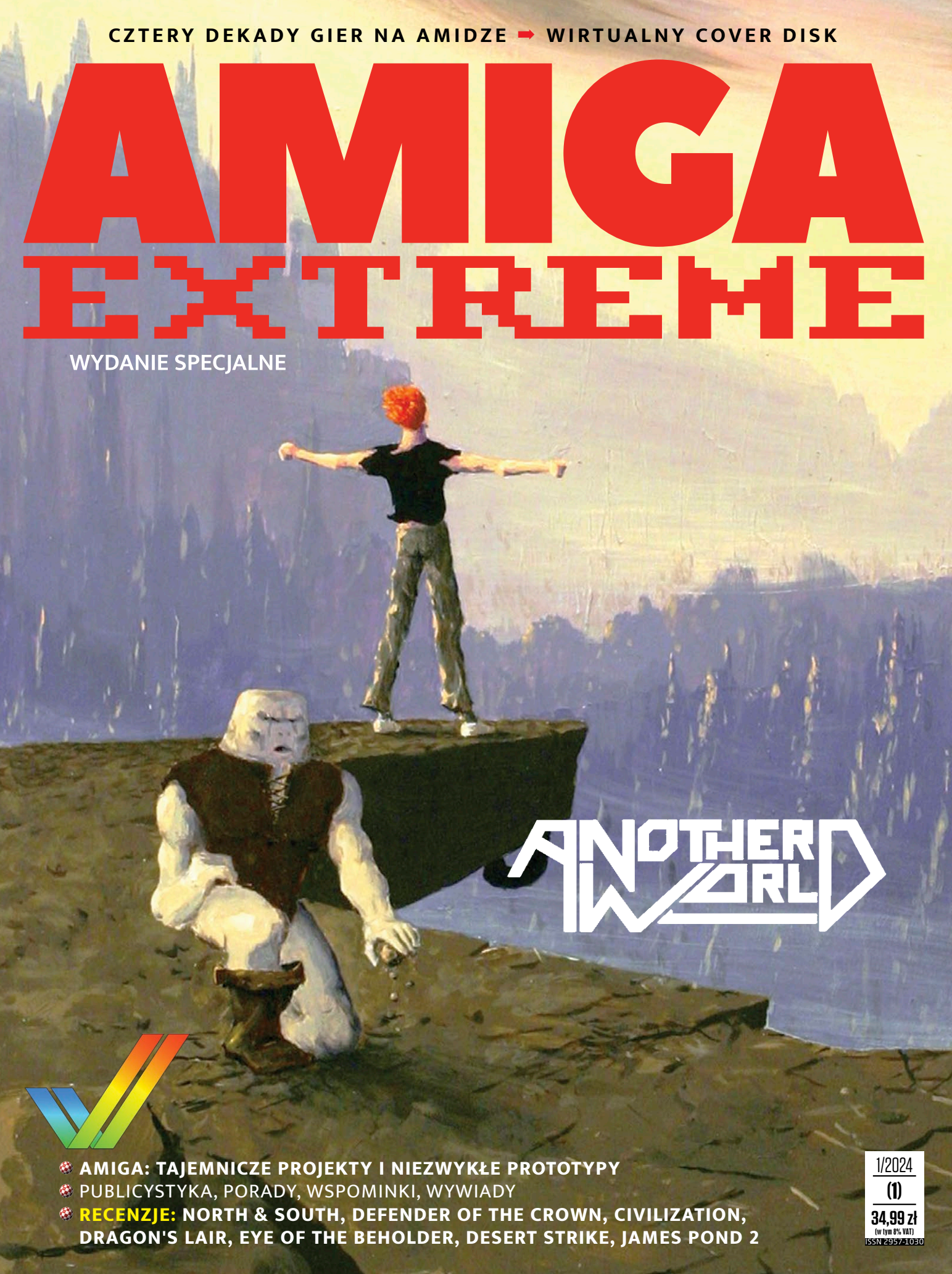
- **AMIGA: TAJEMNICZE PROJEKTY I NIEZWYKŁE PROTOTYPY**
- PUBLICYSTYKA, PORADY, WSPOMINKI, WYWIADY
- **RECENZJE: NORTH & SOUTH, DEFENDER OF THE CROWN, CIVILIZATION, DRAGON'S LAIR, EYE OF THE BEHOLDER, DESERT STRIKE, JAMES POND 2**

1/2024
(1)
34,99 zł
(w tym 8% VAT)
ISSN 2957-1030

CZTERY DEKADY GIER NA AMIDZE ➡ WIRTUALNY COVER DISK

AMIGA EXTREME

WYDANIE SPECJALNE



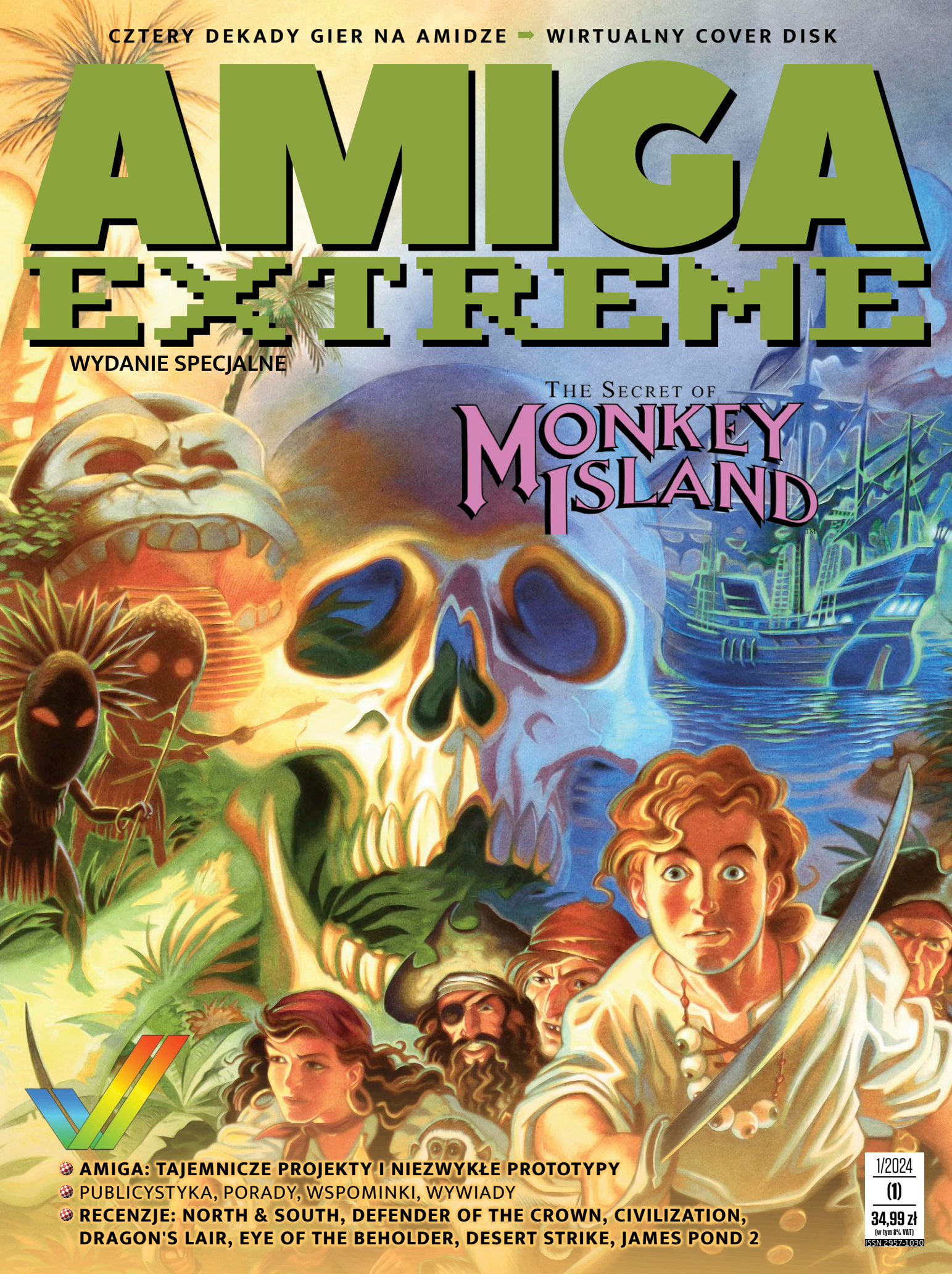
- **AMIGA: TAJEMNICZE PROJEKTY I NIEZWYKŁE PROTOTYPY**
- PUBLICYSTYKA, PORADY, WSPOMINKI, WYWIADY
- **RECENZJE: NORTH & SOUTH, DEFENDER OF THE CROWN, CIVILIZATION, DRAGON'S LAIR, EYE OF THE BEHOLDER, DESERT STRIKE, JAMES POND 2**

1/2024
(1)
34,99 zł
(w tym 8% VAT)
ISSN 2957-1030

CZTERY DEKADY GIER NA AMIDZE ➡ WIRTUALNY COVER DISK

AMIGA EXTREME

WYDANIE SPECJALNE



- **AMIGA: TAJEMNICZE PROJEKTY I NIEZWYKŁE PROTOTYPY**
- PUBLICYSTYKA, PORADY, WSPOMINKI, WYWIADY
- **RECENZJE: NORTH & SOUTH, DEFENDER OF THE CROWN, CIVILIZATION, DRAGON'S LAIR, EYE OF THE BEHOLDER, DESERT STRIKE, JAMES POND 2**

1/2024
(1)
34,99 zł
(w tym 8% VAT)
ISSN 2957-1030

1/2024 (1)

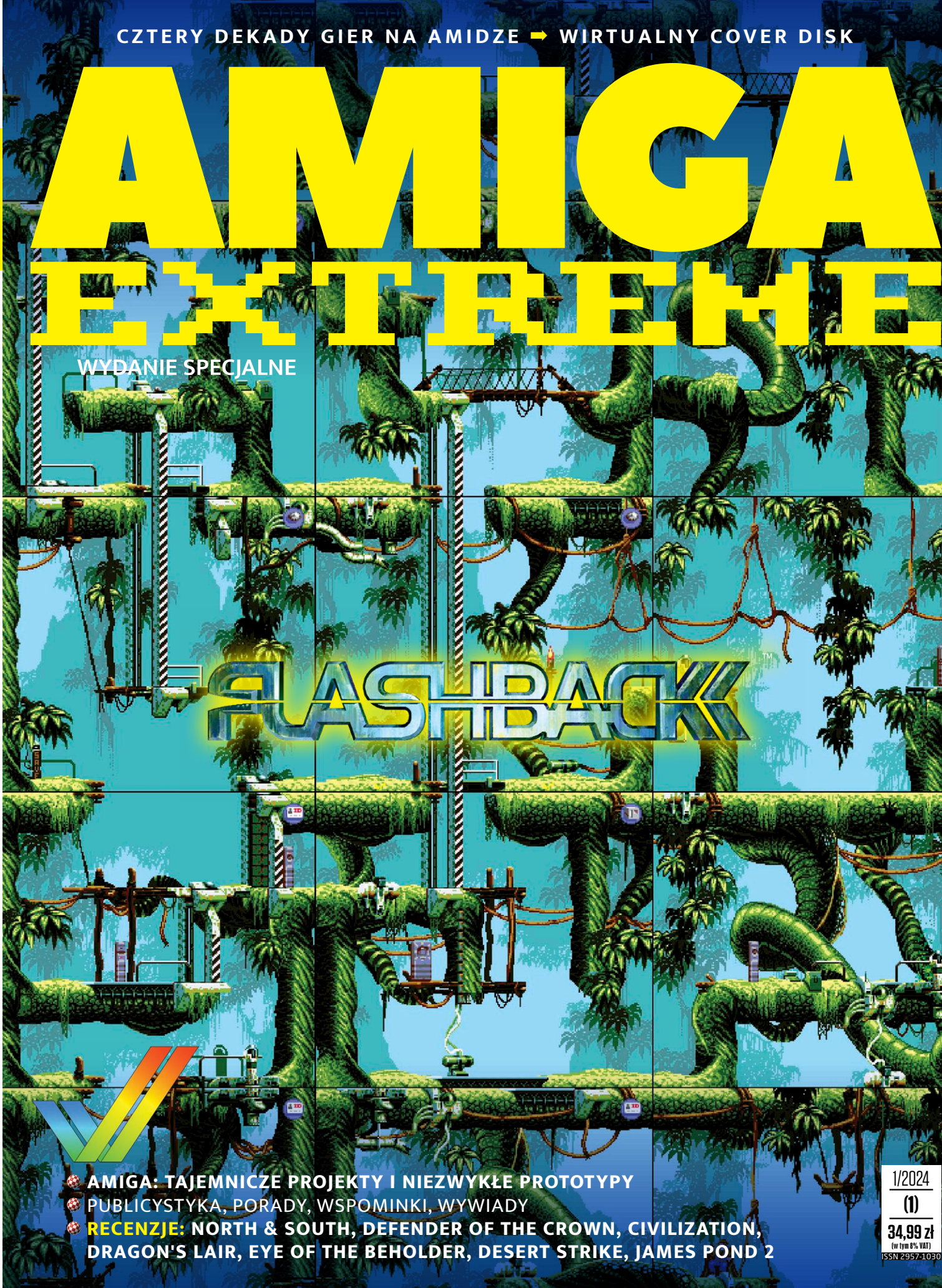
AMIGA EXTREME

ALIEN BREED / ANOTHER WORLD / CANNON FODDER / CD32 / CELTIC LEGENDS / DEMOSCENA / DIGITAL ILLUSIONS / DUNGEON MASTER / EMULACJA / FLASHBACK / HORRORSOFT / ISHAR / LORRAINE / LOTUS / RICK DANGEROUS / SUPERFROG

CZTERY DEKADY GIER NA AMIDZE ➡ WIRTUALNY COVER DISK

AMIGA EXTREME

WYDANIE SPECJALNE



- **AMIGA: TAJEMNICZE PROJEKTY I NIEZWYKŁE PROTOTYPY**
- PUBLICYSTYKA, PORADY, WSPOMINKI, WYWIADY
- **RECENZJE: NORTH & SOUTH, DEFENDER OF THE CROWN, CIVILIZATION, DRAGON'S LAIR, EYE OF THE BEHOLDER, DESERT STRIKE, JAMES POND 2**

1/2024
(1)
34,99 zł
(w tym 8% VAT)
ISSN 2957-1030

PSX EXTREME WYDANIE SPECJALNE

AMIGA EXTREME

LIMITOWANA EDYCJA

1/2024
(1)
34,99 zł
(w tym 8% VAT)
ISSN 2957-1030

THE A500 MINI

LEGENDA RETRO

POVRÓCILA

PLAION RETRO GAMES LTD

POINT·GAMES

GRY | MANGI | KOMIKSY | GADŻETY

Kraków - ul. Sławkowska 24

Poniedziałek - Niedziela: 11:00 - 19:00

tel: 786 838 140

Bartek „V0yager" Dramczyk:

Ta opowieść miała być (w założeniach) zupełnie inna – jakieś głupotki o „jkljlkhjkh" lub „Lorem Ipsum" (no bo któż by tam czytał wstępniaki) albo wypocinki o terminach, pisaniu, zmęczeniu czy tam amigowym rulezowaniu. Nic z tych rzeczy. W ostatniej chwili pojawiła się opowieść ściśle związana z Amigą i amigowym friendshipem (o którym tyle gada się na demoscenie).

W materiale o amigowych pismach i czasopismach brakuje jednego tytułu – magazynu Amiga Friendship, oferowanego w formie cyfrowej. Jednak historia powstania tego tytułu (do tej pory wydano cztery numery) i cel jego istnienia wiąże się z Amigą w dwójnasób.

Na Polskim Portalu Amigowym niegdyś trwała dyskusja o upadku amigowej prasy. Marek „MarX" Hać postanowił działać i stworzył magazyn, który nie zarabia na siebie, a autorzy mimo wszystko mają motywację do pracy. Idea pojawiła się w dniu pogrzebu pewnego znanego użytkownika Amigi – księdza Jana Pikula (autora standardu kodowania polskich znaków xJP; Jan Pikul zmarł 16.09.2021 r.). MarX rozesłał wici, zbudował zespół i stworzył Amiga Friendship – magazyn, który rozdawany jest czytelnikom pod jednym warunkiem – przekażą oni w formie składki wpłatę na potrzeby Krzysztofa „SirLeo" Żaglenia, wieloletniego redaktora PPA.pl, cierpiącego na fibrodysplazję. Tym samym czytelnicy Amiga Friendship fundują SirLEO leki przeciwbólowe, witaminy wzmacniające, materace i środki czystości.

Zapytałem MarX-a, czy tak zorganizowana forma pomocy sprawdza się. Okazuje się, że amigowi friendshipowcy zebrali dla swojego kolegi ponad 35 000 zł, m.in. na zakup materaca zmiennociśnieniowego. Dowiedziałem się też, że „To działa w obie strony. Krzysiek ma poduszkę finansową, a my po prostu czujemy, że to co robimy, ma głęboki sens. Że nasz czas nie idzie na marne".

„Amiga Rulez!" i „Friendship Rulez!" – to nie są czcze słowa – Amigi coś w nas pozmieniały. Mam nadzieję, że na lepsze.

HISTORIE

Cztery magiczne dekady gier: wstęp	8
Cztery magiczne dekady gier: dzieciństwo (1985-1987)	8
Cztery magiczne dekady gier: młodość (1988-1989)	11
Dungeon Master: pionierzy RPG	12
Rick Dangerous	16
Horrorsoft i Elvira	24
Cztery magiczne dekady gier: tłuste lata (1990-1996)	28
Another World i Flashback	40
Digital Illusions i komputerowe pinballe	44
Thalion, Amberstar i Ambermoon	48
Ishar, czyli amigowy RPG po francusku	50
Cannon Fodder	60
Cztery magiczne dekady gier: powolny upadek (1997-2000)	71
Cztery magiczne dekady gier: starość i chude lata (2001-2010)	71
Cztery magiczne dekady gier: faza retro (2011-2013)	72
Cztery magiczne dekady gier: The Arcade Machine (2011-2024)	72
Małe ludziki i stworki	74
Zapach papieru: polska prasa o Amidze	78
Amiga w Japonii: niewykorzystany potencjał	87
Alien Breed, czyli historia dobrego podrabiania Obcych	96
Królestwo za Dooma	100
Superfrog i platformówki	108
Warlords i Celtic Legends	112

HARDWARE

Lorraine i Amiga	88
Test THEA500 Mini	92
Amigi występują w TV, Amigi generują obrazy	94
Mastertronic, Amiga i Arcadia Systems	105
CD32 – amigowa konsola	114

VARIA

Amigowe wspominki	4
35 lat demosceny: najlepsze dema na Amigę	82
Moduły muzyczne i trackery	106
Emulacja, czyli tanie udawanie Amigi (bez migotania)	116
Wywiad z Jeanem-Françoisem „JOTD" Fabre	118
Wirtualny Cover Disk	120
Wywiad z Juenem i Koyotem1222	121

RECENZJE

Agony	47
Ambermoon	49
Amberstar	49
Another World	39
Banshee	64
Battle Squadron: The Destruction of the Barrax Empire	19
Birds of Prey	35
Bubble Bobble	11
Cannon Fodder	61
Cannon Fodder 2	61
Capital Punishment	70
The Chaos Engine	55
Chaos Strikes Back	15
Civilization	46
Colonization	68
Cytadela	67
Defender of the Crown I	09
Defender of the Crown II	09
Deluxe Galaga	69
Desert Strike: Return to the Gulf	62
Dragon's Lair	21
Drakkhen	31
Dune II: The Battle for Arrakis	58
Dungeon Master	15
Dungeon Master II: The Legend of Skullkeep	15
Dyna Blaster	34
Elvira: Mistress of the Dark	27
Elvira II: Jaws of Cerberus	27
Eye of the Beholder	33
Formula One Grand Prix	38
Franko: The Crazy Revenge	64
Frontier: Elite II	55
Heimdall 2: Into the Hall of Worlds	65
Hired Guns	57
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	53
James Pond 2: Codename RoboCod	42
Legend of Faerghail	31
Lemmings	37
Leisure Suit Larry in the Land of Longue Lizards	10
Lost Dutchman Mine	22
Lotus III: The Ultimate Challenge	30
Lotus Esprit Turbo Challenge	30
Lotus Turbo Challenge 2	30
Mega lo Mania	37
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge	36
Moonstone: A Hard Days Knight	35
North & South	23
Personal Nightmare	26
Populous II: Trials of the Olympian Gods	34
Prehistorik	32
Roger Rabbit in Hare Raising Havoc	43
The Secret of Monkey Island	36
Sensible Soccer	47
The Settlers	54
Shadow Fighter	70
Shadow of the Beast	20
Skidmarks	54
Soccer Kid	56
Space Ace	21
Speedball 2: Brutal Deluxe	29
Street Fighter II: The World Warrior	43
Stunt Car Racer	19
Superfrog	57
Syndicate	59
Test Drive	10
Tony: Montezuma's Gold	73
UFO: Enemy Unknown	63
Universe	66
Waxworks	27
Wings	29
Wolfchild	52

Grafik (Projekt makiety) Roman Tobjasz

Redakcja Kacper Adamus, Marek Czajor (Zapach Papieru), Bartek „V0yager" Dramczyk (redaktor prowadzący), Kamil „Osh" Gałczyński, Norbert „Norby" Konieczny, Łukasz „Dżujo" Kujawa, Marcin „DirtRider" Makowski, Tomasz „Alt_" Marcinkowski, Michał „Mazzi" Mazur, Marek „Marecki (Press Fire)" Nycz, Dariusz „Konsolite" Pasturczak, Rafał „Jetboy" Piasek, Michał „Ural" Stępień, Rafał „Szycha" Szychowski, Maciej „Kali" Żmuda-Adamski

Wydawca N3 Media sp. z o. o., ul. Niecodzienna 3, 04-965 Warszawa

Źródłowe materiały (screenshoty i zdjęcia) pochodzą z serwisów Lemon Amiga, Hall of Fame, OpenRetro, Wikipedii, Big Book of Amiga Hardware, The Amiga Museum, AmiBay, Amiga Hardware Database, AmigaLove oraz stron producentów i dostępnych materiałów prasowych.
Dziękujemy za możliwość wykorzystania materiałów. W trakcie prac nad wydaniem specjalnym nie wspomagaliśmy się mechanizmami SI.

AMIGOWE WSPOMINKI

Nie ma to jak popłynąć na starcie na falach nostalgii, prawda? Zdecydowaliśmy, że zanim przystąpimy do mniej lub bardziej poważnej pracy nad amigowymi grami i gratami – warto poświęcić nieco miejsca na wspomnienia, zaglądając do zaniedbanych obszarów naszej pamięci. Oto, co ma Wam do opowiedzenia redakcja Amiga Extreme.

Alt_ (Tomasz Marcinkowski)

Przygodę z Amigą (i z komputerami w ogóle) zacząłem dość późno, bo dopiero w 1997 roku, a więc już dawno po zejściu nieboszczki, i w chwili, kiedy rynek masowo przestawiał się na pecety. Na szczęście była to A1200, a nie A500. Jako nastolatek mieszkający w malutkiej wioseczce nie miałem jednak styczności z mainstreamem, bo prawdopodobnie do około 2000 roku praktycznie nikt z moich kolegów nie posiadał niczego lepszego niż C64 (no dobra, jeden miał A500). Z tego powodu przez długi czas odkrywać mogłem jedynie zawartość dwóch pudełek z około dwustoma dyskietkami. Epizod z grami trwał zaledwie około roku, po czym odkryłem dyskietki z Filemasterem i ProTrackerem... Zawartość owych dyskietek i czasopism ukształtowała całą moją późniejszą przygodę z Amigą oraz nierozerwalnie związała mnie z branżą IT. Obie te przygody trwają do dziś i absolutnie nie żałuję tego wyboru :)

Pamiętam jak czytałem o tych wszystkich twórcach gier, czy projektantach komputerów i marzyłem, żeby kiedyś móc ich poznać osobiście. Jak widać – marzenia się spełniają!

Top 10
1. The Settlers
2. Lotus II/III
3. Slam Tilt
4. Cannon Fodder
5. UFO: Enemy Unknown
6. Pinball Illusions
7. Cytadela
8. Gloom
9. Diggers
10. Sim City

Dżujo (Łukasz Kujawa)

Moje relacje z Amigą były skomplikowane. Miałem nadzieję, że na komunię w 1991 r. dostanę Amigę 500 (lub Atari ST), a stanęło tylko na C64. Przez to musiałem bujać się po kolegach i kuzynie, aby pograć na Przyjaciółce. Dopiero z czasem udało mi się uzyskać dostęp do 500-tki. Wtedy jednak miałem już Segę Mega Drive, zatem nastąpił (względny) podział – gry konsolowe były ogrywane na konsoli, a pozycje takie jak przygodówki, CRPG czy strategie na kompie. Wyszło to naprawdę nieźle. Amiga była tym, czym była scena komputerowa pierwszej połowy lat 90. W Polsce – prawdziwą magią. Kopiowanie gier na krakowskiej giełdzie, sprawdzanie recek w magazynach o grach i dyskietki, które człowiek pożyczał na weekend od kolegi, a tam mogły trafić się takie perełki jak Alien Breed czy świetny CRPG, ale również dziadostwo w stylu The Running Man (na licencji filmu z Arnoldem S.). Do dzisiaj mam przed oczami wycinki z brytyjskich magazynów o Amidze (Agony, WOW!), jakie mieli handlarze na giełdzie i sprzedawcy w krakowskim sklepie Mapasoft (kto wie, ten wie). Fajnie, że za sprawą Amiga Extreme mogłem wrócić do tamtych lat. No i żałuję, że teraz już nie mam swojej Amigi...

Top 10
1. Another World
2. Cannon Fodder
3. Flashback
4. Dune II: The Battle for Arrakis
5. Syndicate
6. Eye of the Beholder
7. Desert Strike
8. Alien Breed
9. Dark Seed
10. Marble Madness

Jetboy (Rafał Piasek)

Komputery firmy Commodore odegrały ważną rolę w moim życiu. Moją pierwszą miłością był Commodore 128, który jednak działał głównie w trybie C64. Choć ta miłość nigdy nie wygasła, szybko

miejsce Komcia zajęła Amiga. Z początku A500 Plus, potem A1200 z dopałką. W porównaniu z C64 Amiga oferowała kosmiczne możliwości, grafikę, dźwięk, moc obliczeniową! To dzięki niej nauczyłem się obróbki grafiki, tworzenia animacji 3D i spędziłem niezapomniane chwile, grając w niezliczone gry.

Jeszcze na C64 wkręciłem się w demoscenę, ale byłem też stałym bywalcem amigowych demo-parties, gdzie poznałem masę ciekawych ludzi, kreatywnych geniuszy, z którymi do dziś utrzymuję kontakt. To dzięki tym spotkaniom zyskałem nie tylko inspirację, ale także wielu długoletnich przyjaciół.
Razem z Amigą nauczyłem się angielskiego – nie tylko za sprawą programu SuperMemo, ale przede wszystkim dzięki grom i czytaniu magazynów scenowych. Choć teraz częściej siedzę przed pecetem, Amiga wciąż pozostaje bliska memu sercu. To nie tylko komputer, to towarzysz mojej młodości, który wciąż inspiruje mnie do twórczości i odkrywania nowych możliwości. W jej nostalgicznych pikselach kryje się piękno tamtych czasów, które zawsze będę z wdzięcznością wspominał.

Top 9
1. Xenon 2: Megablast
2. Fighter Bomber (na 5 graczy)
3. Deluxe Galaga
4. Super Stardust
5. Banshee
6. Populous 2
7. Settlers
8. Lemmings
9. North and South

Adamus (Kacper Adamus)

Klęczeliśmy z bratem przed przytwierdzonym do taboretu na przyssawkach joystickiem, jakby to była jakaś święta relikwia. Bo w istocie tak kontroler, jak i Amiga 500 Plus, które pojawiły się w naszym domu nagle (ojciec oczywiście nikogo o zdanie nie pytał i walcząc z beznadzieją lat 90. przytargał pewnego dnia to technologiczne cudo do „dużego pokoju") wydawały się dwóm gówniakom obiektami prawie że sakralnymi. To wokół Przyjaciółki skupiły się moje najlepsze dziecięce lata. Obrazki generowane

przez pamięć wydają się do dziś tak żywe i nasycone, jak wylewające się te lata temu ze starego Oriona kolory. Skręcona noga, gdy jak idiota pędziłem z wiejskiego kościoła zobaczyć, gdzie młody dotarł w Cannon Fodder. Partyjki z tatą w Dyna Blaster lub Panga. Znajomy ojca, który wpadał pograć w Tetrisa z nadzieją odsłonięcia po udanej partyjce „gołej baby" (no, prawie gołej). Joy roztrzaskany podczas walki z trudniejszymi segmentami Superfroga i lęk „co powie tate, jak wróci z roboty". Ból głowy, wynikający z nadmiaru narkotycznej muzyki z Apidyi. Dla mnie Amiga to nie zbiór układów scalonych, nie technologia, nie informatyczne czary. To całe spektrum emocji zamknięte w cudownie pożółkłym plastiku.

Top 10
1. Superfrog
2. North & South
3. Lost Dutchman Mine
4. SimCity
5. Pang
6. Worms
7. Dyna Blaster
8. Apidya
9. Cannon Fodder
10. The Settlers

Konsolite (Dariusz Pasturczak)

Miałem wiele sprzętów przez lata: konsole, komputery, kieszonsolki i jakieś dziwactwa, jednak żaden z nich nie miał na mnie takiego wpływu jak Przyjaciółka. Amiga otworzyła przede mną zupełnie inny świat, gierki były na wszystkim, jednak Amiga miała coś więcej, cholernie bogate oprogramowanie. Deluxe Paint, soft do muzyki oraz kilka innych narzędzi. Nie będzie przesadą, jeśli napiszę, że gdyby nie Amiga, to zapewne nie byłbym tym, kim jestem. Gdyby nie ona, nie poznałbym świetnych gier, nowych technologii oraz fantastycznych ludzi. Amiga to coś więcej dla mnie niż tylko komputer, to społeczność i nieograniczone wręcz możliwości, które wyzwalały kreatywność. Dzięki niej zająłem się grafiką, spędzając godziny na rysowaniu piksel po pikselu, ucząc się muzyki i podstaw programowania. Chociaż wiele z tego co się nauczyłem, dziś może wydawać się wiedzą bezużyteczną, to mimo wszystko to wiedza, która przydaje się nawet teraz. Miło wspominam wojenki i swoisty upór ludzi, którzy nawet obecnie udowadniają, że da się coś osiągnąć na tych maszynach, co specjaliści uważali za niewykonalne. Amiga to dla mnie dosłownie przyjaciółka, z którą mimo iż nie widuję się regularnie, to każde spotkanie sprawia, że moje serduszko bije mocniej...

Top 10
1. Lemmings
2. Lionheart
3. The Chaos Engine
4. Slam Tilt
5. Breathless
6. Walker
7. Banshee
8. Gloom / Gloom Deluxe
9. Superfrog
10. Turrican 3

Kali (Maciej Żmuda-Adamski)

Od momentu, gdy pierwszy raz zobaczyłem Dogs of War, godnego następcę Ikari Warriors (i to na pełnej!), Lotusa i Another World – dni mojego C64 były policzone. Pamiętnych momentów z Amigą nie brakuje, a wiele związanych jest z Dune II – raz, by upolować działającą wersję (zawsze któraś z pięciu dyskietek była padnięta), dwa: ukończyć grę. Trzecią kampanię zaliczałem Ordosami na czarno-białym telewizorze Neptun. Specjalną jednostką Ordosów była mobilna artyleria, zmieniająca przynależność jednostek, co było widoczne jako zmiana koloru na zielony, reprezentujący tę frakcję. Można tylko domyślać się, jak wyglądały ostatnie misje na telewizorze w czerni i bieli ;).

Przy Amidze postawiłem pierwsze kroki w dziennikarstwie growym na łamach Top Secret w 1992 r. – jako czytelnik i przede wszystkim supporter rubryki Tips&Tricks (w czasach bez netu), za co otrzymałem kilka dyplomów uznania, jak i byłem wymieniony w podziękowaniach przez Aleksa Uchańskiego za wsparcie rubryki.

Z czasem A500 zmieniłem na CD32, niebotycznie rozbudowaną – standardowa A1200 mogła się schować. Pierwszy dysk twardy, pierwsze połączenie się z Internetem w połowie lat 90. (mój pierwszy e-mail: kali@friko6.poczta.onet.pl ;)). Przy końcu Amigi zobaczyłem na horyzoncie nową miłość – PlayStation. Misternie rozbudowany zestaw CD32 sprzedałem na początku 1996 r., zbierając na PSX-a. Żałuję, że nie zachowałem go na pamiątkę. Wspomnienia związane z Amigą jednak wciąż są żywe.

Top 10
1. Civilization
2. UFO: Enemy Unknown
3. Another World
4. Cannon Fodder
5. Sensible World of Soccer
6. Super Stardust
7. Syndicate
8. Wings
9. Walker
10. History Line

Marecki – Press Fire (Marek Nycz)

Kupno Amigi było dla mnie ogromnym przeżyciem. Był to sprzęt, o którym marzyłem już przed zakupem mojego pierwszego komputera, jakim był C64. Niestety w tamtym czasie nie było na to możliwości. Na naszym osiedlu Amigę mieli wszyscy, no może trochę przesadzam, ale takie miałem wrażenie za małolata. Pośrodku tego byłem ja, mały żuczek z Komodorkiem na kasety, małym śrubokrętem i stertą nagranych na giełdzie kaset. Przyznaję, było mi już wtedy przykro, wysłuchując zachwytów nad kolejnymi grami, jakie właśnie ogrywali moi rówieśnicy. Żeby nie było – pierwszy rok z C64 był naprawdę fantastyczny: przepisywanie kodów na biorytmy, strip pokery, mnóstwo gier, które wtedy odkrywałem. Nudy nie było, co to to nie. Jednak każda kolejna Amiga w naszej paczce sprawiała, że mój komputer nikogo już wtedy nie interesował. Tak było do początku roku 1993, kiedy po długich, nazwijmy to „negocjacjach" z rodzicami, zostałem posiadaczem swojej własnej Amigi 600 z 1 MB RAM-u. Mój ukochany komputer Amiga, TAK! Bo to ona była dla mnie prawdziwą królową lat 90. To na jej myszce ;) i klawiaturze spędzałem godziny, wciągnięty w świat niezapomnianych gier,

Jetboy: W JEJ NOSTALGICZNYCH PIKSELACH KRYJE SIĘ PIĘKNO TAMTYCH CZASÓW, KTÓRE ZAWSZE BĘDĘ Z WDZIĘCZNOŚCIĄ WSPOMINAŁ

Konsolite: KAŻDE SPOTKANIE SPRAWIA, ŻE MOJE SERDUSZKO BIJE MOCNIEJ...

Marecki – Press Fire: TO NA JEJ MYSZCE ;) I KLAWIATURZE SPĘDZAŁEM GODZINY, WCIĄGNIĘTY W ŚWIAT NIEZAPOMNIANYCH GIER, INTRYGUJĄCYCH POMYSŁÓW, ŚWIEŻYCH MECHANIK I OBŁĘDNEJ MUZYKI

intrygujących pomysłów, świeżych mechanik i obłędnej muzyki. To były niezapomniane czasy, kiedy dyskietki były naszymi najlepszymi kompanami, a głośniki trąbiły melodie, które do dziś mam w głowie. Ahh Paula, niejeden wspomina cię do dziś ;)

W pamięci mocno zapisał mi się pierwszy i jedyny raz, kiedy mój tata zainteresował się moim hobby. Siedząc na bujanym fotelu, obserwował mnie grającego w Formula One Grand Prix, po czym sam zapytał czy może spróbować. Niby niewiele, a dla mnie to było spore przeżycie. Później jeszcze niejednokrotnie obserwował moje wyczyny, czy to w Lotusa czy też Pinballe, ale już nigdy więcej nie zagrał. To były piękne, niezapomniane czasy, które żyją we mnie do dziś. To legenda i komputer, który na zawsze pozostanie w moim sercu, jako nieodłączna część mojej przygody z grami.

Top 10
1. Cannon Fodder
2. Syndicate
3. Pinball Fantasies
4. Apidya
5. The Settlers
6. Hired Guns
7. Dune II: The Battle for Arrakis
8. Alien Breed: Tower Assault
9. Gunship 2000
10. Lotus Turbo Challenge 2

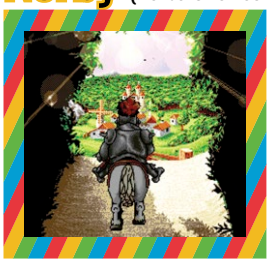
Mazzi (Michał Mazur)

Amiga to dla wielu z nas coś więcej niż tylko komputer. Była symbolem technologicznego postępu i bramą do krainy nowych możliwości. Kiedy po raz pierwszy uruchomiłem Amigę 1200, miałem wrażenie, jakby otworzyły się przede mną nowe, nieskończone horyzonty. Grafika, jaką oferowała, przewyższała wszystko, co dotąd znaliśmy z komputerów domowych. Animacje były płynne, kolory żywe, a możliwości twórcze zdawały się nieograniczone. Zawsze miałem twórcze aspiracje, więc dla mnie Amiga stała się narzędziem przełomowym. Otworzyła mi drogę do świata programowania i grafiki komputerowej. Dzięki niej po raz pierwszy eksperymentowałem z takimi narzędziami jak Deluxe Paint, które zrewolucjonizowało sposób, w jaki ludzie mogli tworzyć sztukę cyfrową. Z kolei programowanie w AMOS Professional otworzyło mi drzwi do świata kodowania. Nie można też zapomnieć o grach, które na Amidze osiągnęły status kultowych.

Top 5
1. Shadow of the Beast
2. Lemmings
3. Elvira II: The Jaws of Cerberus
4. Secret of the Monkey Island
5. Dungeon Master

Bonus: Oprócz gier, na Amidze korzystałem z wielu innych aplikacji. Program OctaMED umożliwiał mi komponowanie muzyki, co było niezmiernie ważne dla rozwijającej się sceny muzycznej w tamtym czasie. LightWave 3D z kolei był moim wrotami do świata profesjonalnej animacji 3D. Amiga bez wątpienia miała ogromny wpływ na rozwój technologiczny i kulturowy wielu jej użytkowników!

Norby (Norbert Konieczny)



Amiga to mój drugi komputer w życiu, ale chyba ten najważniejszy. Wcześniej (w szkole podstawowej) miałem ZX Spectrum, ale dopiero Amiga (rok zakupu: 1991) uwolniła mój potencjał twórczy, scenowy i ten najważniejszy – redakcyjny. To wtedy zacząłem pisać pierwsze artykuły do magazynów dyskowych i odkryłem na dobre scenę komputerową. Dzięki Amidze poznałem świat modemów i Internet, Amiga CD32 była moją pierwszą konsolą do gier, a na amigowym party po raz pierwszy zobaczyłem Szaraka (PSX-a) w akcji. Obsługa Workbencha nauczyła mnie pracy w multitaskingu, był też ProTracker do muzyki i Deluxe Paint do grafiki, no i jeszcze Scala – multimedialny kombajn lat 90. Żaden inny komputer nie dawał takich możliwości. Nasze dzieciaki mają smartfony, a my, 30 lat wcześniej, mieliśmy Amigę! Bowiem Amiga to była maszyna marzeń, automat do gier w domu, a jednocześnie okno na cały świat! Najlepsze gry komputerowe tamtego czasu wychodziły na Amigę. Osobiście uwielbiałem gry strategiczne, ale były też inne: strzelaniny, zręcznościówki, gry wyścigowe i logiczne. Lista gier na Amigę jest długa, ileż to wspomnień i emocji. Trudno będzie wybrać swoje własne Top 10, łatwiej byłoby wypisać Top 100, ale coś trzeba wskazać...

Top 10
1. The Settlers
2. Sensible World of Soccer
3. Another World & Flashback
4. Cannon Fodder
5. Dune II: The Battle for Arrakis
6. Mega lo Mania
7. Lemmings
8. Worms
9. Pinball Dreams & Slam Tilt
10. Lotus (trylogia)

Osh (Kamil Gałczyński)

Hm. Amiga... Pierwszy kontakt z tym wspaniałym komputerem miałem u mojego wujka, który posiadał Amigę 600 i pokazał mi Lemmingi. Chyba wtedy zacząłem o niej marzyć. Do 1997 roku musiałem jednak zadowolić się tylko okazjonalnym kontaktem w sklepie wujka (albo u niego w domu) i przeglądaniem Commodore & Amiga. Aż przyszedł pewien listopadowy dzień, kiedy mój niestety już śp. ojciec zawołał mnie do pokoju i wręczając sporą sumę powiedział: „Idź, kup sobie Amigę". Okazało się, że wujek postanowił sprzedać mi CD32. I tak się zaczęło. Amiga zmieniła w moim życiu wiele: to dzięki niej na poważnie zainteresowałem się techniką komputerową, zacząłem nie tylko grać, ale i uczyć się obsługi systemów z GUI, oprogramowania, modyfikacji. Dzięki Amidze odkryłem świat cudownych brzmień oraz zachwyciłem się świetnie zaprojektowanym systemem operacyjnym. Na Amidze odkryłem także świat emulacji, otwierający przede mną dostęp do innej rzeczywistości. Po CD32 (którą wciąż mam) sprawiłem sobie A1200 z kartą Turbo Apollo 1240, co jeszcze bardziej poszerzyło dostęp do różnego rodzaju oprogramowania i gier. Do tego trzeba też doliczyć wspaniałe dema, takie jak chociażby Enigma. Ogólnie, Amiga jest dla mnie najwspanialszym komputerem i takim zostanie już na zawsze, choćby były sprzęty wyprzedzające ją technicznie o lata świetlne. Ale tego klimatu wieczoru, gdy pojawiła się w moim domu, nie zapomnę nigdy...

Top 5
1. Frontier: Elite II
2. Civilization
3. UFO: Enemy Unknown
4. Harpoon
5. Wing Commander

Szycha (Rafał Szychowski)

Jako sentymentalny facet, a zarazem stary gracz, zawsze z rozrzewnieniem wspominam czasy posiadania Amigi, dokładniej pierwszą

połowę lat 90. Nie ma co ukrywać, że Amiga była dla wielu Polaków pierwszym 16-bitowym komputerem, który czarował swoimi multimedialnymi możliwościami, ale przede wszystkim grami, które robiły niesamowite wrażenie – szczególnie chwilę po przesiadce z 8-bitowych Atarynek i Komodorków. Do dzisiaj pamiętam, jak w 1992 roku dostałem od dziadków Amigę 500 (z 1 MB RAM!) z monitorem Commodore w zestawie, zaś moją pierwszą odpaloną grą był Another World Érica Chahiego. To intro! Filmowe wprowadzenie, zupełnie coś innego niż gry, z którymi obcowałem do tej pory na Atari 65XE... Chwilę później do stacji dyskietek wleciała kolejna gra, którą był dość kiepski Terminator 2 studia Ocean Software, ale nie zmieniło to absolutnie zachwytu i uśmiechu jaki zagościł na mojej twarzy.

Na Amidze grałem w zasadzie we wszystko, co trafiło w moje ręce. Na te kilka lat przed wprowadzenie ustawy antypirackiej, jako mieszkaniec Warszawy, co tydzień gościłem na słynnej giełdzie przy ul. Grzybowskiej, co by nabyć jakieś nowości na moją ukochaną Przyjaciółkę. Mógłbym tak wspominać dalej i wymieniać co lepsze gry, ale nie ma co ukrywać, że miłość do Amigi skończyła się tak szybko, jak się zaczęła, bo już gdzieś w okolicach 1993 roku. Zobaczyłem wtedy u kolegi grę Doom na IBM PC/386 i już nic nie było takie samo. Zdałem sobie wtedy sprawę, że Amiga jest za słabym komputerem i nawet Amiga 1200 lub CD32 nie będą w stanie zaoferować mi takich gier w przyszłości. Gdzieś pod koniec 1994 roku oddałem swoją Amigę bratu, stając się jednocześnie posiadaczem nowiutkiego IBM PC 486/DX2... Ale to już historia na inną okazję. Tak czy siak, o Amidze pamiętam zawsze, bo była to de facto moja pierwsza konsola do gier, przy której spędziłem setki godzin, grając w nieprzebrane ilości gier i gatunków.

Top 10
1. Another World
2. Flashback
3. Hired Guns
4. Cannon Fodder
5. Syndicate
6. Alien Breed II
7. Beneath a Steel Sky
8. The Secret of Monkey Island II
9. Dune II: Battle for Arrakis
10. Lotus Turbo Challenge 2

Ural (Michał Stępień)

Dla mnie Amiga była przełomem, bo była moim pierwszym komputerem po latach spędzonych na 8-bitowych konsolach. Nie żebym Amisi nie traktował głównie jako maszynki do szpilania, bo oczywiście taki był jej główny cel, ale nie tylko. Była moim pierwszym, choć raczej biernym kontaktem z demosceną, która później zawładnęła moim życiem na kilka dobrych lat, także na niej stawiałem swoje pierwsze kroki związane z programowaniem (w AMOS-ie, ale zawsze), z trackerami do muzyki i rzecz jasna z grafiką, wyżywając się w Deluxe Paincie. Ostatecznie stawianie pikseli stało się moją główną demoscenową profesją, choć pozostałych dziedzin nigdy nie porzuciłem i Amisia była moją trampoliną do wpadnięcia jak klocek do Toi Toi'a w wir komputerowego hobby i zero-jedynkowej twórczości. Pewnie gdyby nie ona, dziś nie robiłbym zawodowo gier (i hobbystycznie – ostatnio po godzinach zrobiłem sobie całkowicie samodzielnie horrorek Gore Doctor na PC). Szarpanie na mojej zmoddowanej Amisi (z tyłu obudowy miałem przełączniki do kickstartera i pamięci) było jednak dla mnie chlebem powszednim, przez co często lądowała ona w szafie chowana przez rodziców. Gdy gdzieś wychodzili, potrafiłem ją wytachać i podłączyć do telewizora w kilka sekund.

Osh: TEGO KLIMATU WIECZORU, GDY POJAWIŁA SIĘ W MOIM DOMU, NIE ZAPOMNĘ NIGDY...

Szycha: MIŁOŚĆ DO AMIGI SKOŃCZYŁA SIĘ TAK SZYBKO, JAK SIĘ ZACZĘŁA, BO JUŻ GDZIEŚ W OKOLICACH 1993 ROKU. ZOBACZYŁEM WTEDY U KOLEGI GRĘ DOOM

Ural: AMISIA BYŁA MOJĄ TRAMPOLINĄ DO WPADNIĘCIA JAK KLOCEK DO TOI TOI'A W WIR KOMPUTEROWEGO HOBBY I ZERO-JEDYNKOWEJ TWÓRCZOŚCI

VOyager: AMIGA BYŁA ZJAWISKIEM SZOKUJĄCYM – TAKĄ KOMPUTEROKONSOLĄ NIE Z TEGO WYMIARU

Top 10
1. Lotus III: The Ultimate Challenge
2. Mortal Kombat II
3. Speedball 2: Brutal Deluxe
4. Cannon Fodder
5. The Settlers
6. History Line 1914–1918
7. Skidmarks
8. Theme Park
9. Desert Strike
10. Franko

VOyager (Bartek Dramczyk)

Miała wpaść na chwilę, została na (niemal) całe życie (tak z 3 dekady). Moją pierwszą 500-kę dostałem od rodziców. Wyprawa po komputer wymagała wycieczki do pobliskiej Łodzi i delikatnego przewożenia tego multimedialnego cudu pociągiem. Dwa pierwsze obrazy, które zapamiętałem z Amigi to Drakkhen (po niemiecku) – jakże niezwykły świat złożony z wektorów i pikseli, oraz The 3rd Dimension grupy Cryptoburners – do obejrzenia musiałem zdobyć kolorowy monitor i barwne okularki. Po setkach godzin spędzonych z grami i demami na C64 – Amiga była zjawiskiem szokującym – taką komputerokonsolą nie z tego wymiaru. W pewnym sensie już wiedziałem po co mi Amiga – po ProTrackera i mieszanie w samplach. Tak w sumie już zostało, aż do epoki PC i Renoise'a. Amiga przez wiele lat była też podstawą mojej pracy zawodowej – żaden edytor tekstu nie był tak wygodny jak CygnusED i... dziś chyba tylko Notepad++ może go zastąpić... Z pewną dozą nostalgii spoglądam na górną półkę biblioteczki, z pudełkami z grami. Do samych Amig podchodzę raczej użytkowo, a te po uruchomieniu okazują się maszynami, z którym po prostu łatwo mi się dogadać. Dialog ten przeciągnął się w moim przypadku na kilka(naście) Przyjaciółek.

Top 10
1. Deluxe Galaga
2. Ambermoon
3. Slam Tilt
4. Darkmere
5. Pinball Fantasies
6. Alien Breed 3D: The Killing Grounds
7. Traps 'n' Treasures
8. Dune
9. Dune II: The Battle for Arrakis
10. Gloom Deluxe

AMIGA: CZTERY MAGICZNE DEKADY GIER

V0yager: Pozwoliłem sobie na rolę narratora w tej opowieści o grach i Amigach, rozpisanej na recenzje i przekrojowe materiały poświęcone amigowym grom właśnie.

Na wstępie wypada mi opowiedzieć o naszych autorach i recenzentach. To właśnie oni decydowali i wybierali tematykę Amiga Extreme. To oni wskazali tytuły, które chcieliby wyróżnić, zrecenzować lub opisać w szerszym kontekście. Jasne, że zdarzało się, iż nie wszyscy dowieźli to co obiecali, ale z tej układanki i tak wyszedł ciekawy kolaż, a może patchwork, niekiedy łatany w ostatnim momencie.

Amiga w otoczeniu fotoreporterów szumnie debiutowała 23 lipca 1985 r. w Lincoln Center w Nowym Jorku, przechwycona od razu przez awangardowych artystów (Andy Warhol, Debbie Harry). Tyle z oficjalnych notek, bo premierowy model A1000 na rynek trafił dopiero w połowie listopada 1985 r. Trudno więc mówić o udanym debiucie rynkowym. Podobnie układa się historia Amigi opisana tytułami najważniejszych gier. Są lata chude, są i okresy szczytowej popularności, upadki i wzloty. I o tym właśnie jest ta opowieść, rozpisana na 66 stron i kilkadziesiąt gier.

Amerykańskie dzieciństwo, europejska sława

Obraz, który wyłania się z przeglądu czterech dekad amigowych gier jest intrygujący: na początku rzeczywiście nikt na poważnie nie traktował Amigi jako maszyny do grania, przynajmniej za czasów jej amerykańskiego dzieciństwa. Później, wraz z premierą Pięćsetki, sytuacja zaczęła diametralnie się zmieniać. Pierwsza połowa lat 90. to okres największej popularności Amigi i rozkręcona do czerwoności machina deweloperów, produkujących niemal hurtowo gry. Końcówka XX wieku to już wyraźny odwrót rynku od Amigi, a pierwsza dekada XXI wieku wystawiła cierpliwość nawet największych fanów Przyjaciółki na ciężką próbę. Od 2011 roku coś drgnęło – wyraźnie widać trend powrotu do maszyn retro i rosnące zainteresowanie Amigami. Ostatnia dekada to wysyp nowych gier, coraz lepszych portów FPS-ów i konwersji hitów arcade, na które nawet autorzy pierwowzorów spojrzeliby z uznaniem.

Licząc od premiery, dokładnie 23 lipca 2025 r. Amigi będą (duchowo i nie tylko, bo większość Amig pewnie wciąż działa) obecne na rynku w tej czy innej postaci od czterech dekad. Natomiast gry na Przyjaciółki wciąż powstają i pewnie w tym, może przyszłym roku zobaczymy takie rzeczy, których jeszcze nikt na Amigach nie widział.

Cztery magiczne dekady gier: dzieciństwo (1985-1987)

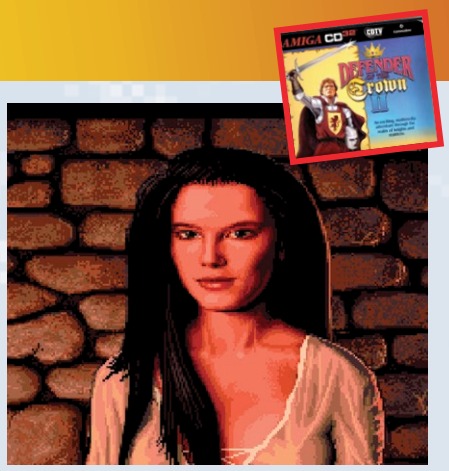
Jeśli traficie na jakikolwiek quiz dotyczący wiedzy o Amigach, a w nim pytanie o najlepsze gry 1985 roku, to od razu polegniecie. Nie tylko było ich mało (dałoby się policzyć wydane tytuły na palcach rąk i nóg), to jeszcze... trudno nazwać jakąkolwiek z tych gier system sellerem. Deweloperom wyraźnie zabrakło ikry i wiedzy, by w tak krótkim czasie opanować Amigi i zdobyć rynek hitem na miarę Shadow of the Beast. To zrozumiałe, że w przeciwieństwie do konsol – komputery traktowane były po macoszemu, a w połowie lat 80. służyły raczej jako podkładka pod modne w tym czasie gry tekstowe. I rzeczywiście – znaczna część wydanych na Amigi w 1985 roku tytułów to tekstówki: A Mind Forever Voyaging i Wishbringer Infocomu. Ich cały urok wizualny przypominał otwarty edytor tekstu wypełniony literkami. Cztery naprawdę dobre gry z 1985 roku to Mindshadow studia Activision, które pokusiło się o piękne zilustrowanie gry tekstowej i opatrzenie jej przyciskami akcji. Smacznym kąskiem, choć niewykorzystującym w pełni możliwości graficznych Amig, był też port Archona – dynamicznego wariantu szachów w otoczce fantasy. Trzeci ważny tytuł z 1985 roku to strategia Seven Cities of Gold – dobrze znana z 8-bitowców – i ostatni: niezła koszykówka One on One studia Electronic Arts dla dwóch graczy.

Jak rosły amigowe pazurki

Dopiero w 1986 roku gracze zobaczyli na Amidze dobre tytuły, to m.in. wyróżniająca się oprawą graficzną strategia Defender of the Crown, port Marble Madness z automatów arcade, symulatory łodzi podwodnych (Silent Service i Up Scope), a także świetne CRPG Ultima III i Bard's Tale. W tym samym roku debiutuje też The Faery Tale Adventure – niezły CRPG z ujęciem z lotu ptaka i świetnym wykorzystaniem sprzętowych cech Amigi (menu gry w innej rozdzielczości od głównego ekranu, 48 kolorów na ekranie), porównywany niekiedy do późniejszych części Ultimy.

1987 rok był już całkiem łaskawy dla posiadaczy Amig oraz jej arcade'owej wersji (A500 w pudle automatu) zwanej Arcadia. Obok tekstówek Infocomu, graficznych przygodówek Icomu, amigowcy dostali The Black Cauldrona, Hollywood Pokera z digtalizowanymi zdjęciami, trzy King's Questy, trzy części Phantasie, jednego Larry'ego i jednego Police Questa. Do tego Arkanoida, Test Drive'a i Tetrisa. Trudne dzieciństwo Amigi dobiegało końca!

Oprawa graficzna i animacje walki z perspektywy pierwszej osoby do dziś robią wrażenie. To gra z 1986 roku, wydana rok po Super Mario Bros. i pół roku przed The Great Giana Sisters.



Lady Katherine nakreślona przez Jima Sachsa w Defender of the Crown II tylko nieznacznie się zmieniła...

Defender of the Crown I & II

CinemaWare postawiło sobie ambitny cel: tworzenie gier, które wciągną gracza w iście filmową opowieść, łącząc głęboki scenariusz z wysoką jakością grafiki. W 1986 roku ich pierwsze dzieło na Amigę – Defender of the Crown – wstrząsnęło światem gier komputerowych. Gracz wcielał się w rycerza, dążącego do zjednoczenia Anglii po śmierci ostatniego potomka Henryka I.

To, co wyróżniało Defender of the Crown, to nie tylko rewolucyjna jakość grafiki, ale także muzyka i dźwięki, które w tamtych czasach wydawały się niczym z innego wymiaru. CinemaWare zasłużyło tym samym na swoją nazwę, kreując niespotykaną atmosferę i wprowadzając gry wideo na nowy poziom.

Turowa strategia w rdzeniu gry

Mechanika rozgrywki opiera się na prostym modelu strategii turowej, w której celem gracza było podbicie mapy i pokonanie przeciwników. W takcie zabawy musimy zadbać o zbudowanie armii oraz utrzymanie składów w zamkowych garnizonach, na wypadek gdyby zostały one zaatakowanie przez jednego z przeciwników. Dodatkowo na graczy oczekują losowe wydarzenia, natomiast wybierając start z zamku Nottingham, będziemy mieli szansę poprosić o pomoc słynnego Robin Hooda.

Liczy się rozmiar

W momencie wydania w 1986 roku Defender of the Crown był jedną z największych gier pod względem objętości – zajmował aż 1,5 MB.

Zręcznościowe przeszkadzajki

Oprócz głównej strategicznej rozgrywki, zetkniemy się również z trzema minigrami: oblężeniem zamku (ostrzeliwanie murów z balisty), turniejem rycerskim (pojedynek na kopie) oraz szermierczą walką o ratowanie branek podczas rajdu na zamek. Mimo że minigry są widowiskowe, niestety odstają pod względem rozgrywki od głównych, strategicznych elementów. Przykładowo turniej rycerski jest mocno nieintuicyjny i trudno zorientować się, co właściwie prowadzi do zwycięstwa, nawet jeśli stosujemy się do porady z instrukcji (celowanie w tarczę), natomiast brak wskaźników życia w walce szermierczej sprawia, że niełatwo ocenić, czy nasze wysiłki przynoszą efekty, czy wręcz przeciwnie. Niemniej każde zwycięstwo w minigrach wieńczy elegancka scenka, dodającą grze smaczku.

Niedociągnięcia w rozgrywkach zręcznościowych wynikają z pośpiechu przy wydaniu gry. Defender of the Crown został opracowany w zaledwie sześć tygodni, co jak na produkcje tej klasy jest nie lada wyczynem. Niestety, nieprzekraczalny termin wydania gry sprawił, że część przewidzianych funkcji została obcięta w wersji dla Amigi. Pomimo wad, Defender of the Crown nadal wywołuje zachwyt wśród graczy i umożliwił firmie CinemaWare rozwinięcie skrzydeł oraz wydanie portów na inne platformy. Z czasem, podczas prac nad konwersjami, udało się naprawić wiele błędów z oryginalnej wersji, sprawiając że warianty na inne platformy (C64, PC) były dużo bardziej grywalne. W wywiadzie z 1988 roku założyciel CinemaWare, Bob Jacob, stwierdził, że najbardziej dopracowaną wersją oryginalnego Defender of the Crown było wydanie na rywalizującą z Amigą platformę – Atari ST. Niemniej to wersja amigowa pozostawała niekwestionowanym liderem pod względem oprawy audiowizualnej.

Drugi Obrońca korony

Usprawnienia nie zostały uwzględnione także w reedycji wersji na Amigę z 1991 roku. Dopiero wydany na CD w 1993 r. Defender of the Crown II dla Amig CDTV i CD32 umożliwił rozgrywkę w pozbawioną zręcznościowych mankamentów grę. Nie tylko dodano brakujące pierwotnie funkcje, ale także rozbudowano i poprawiono grafikę (w tym animacje) oraz delikatnie zmodyfikowano fabułę i rozgrywkę. Wydanie na CD umożliwiło również obdarzenie gry wysokiej jakości muzyką, a nasze akcje komentowane są przez nagrania lektora. Zremasterowana wersja daje szansę w pełni cieszyć się z Obrońcy korony, ale moim zdaniem to nieco za mało, żeby dodawać „dwójkę" w tytule.

Podsumowanie: Defender of the Crown pozostaje kamieniem milowym w historii gier komputerowych, będąc symbolem rewolucji w dziedzinie grafiki i dźwięku. To czy warto w niego zagrać (i którą z dostępnych wersję wybrać) pozostawiam do rozstrzygnięcia indywidualnej ocenie czytelników.

Jetboy

RECENZJE

METRYKA
Wydawca/Deweloper
Mirror Soft/CinemaWare
Rok wydania • 1986
Liczba dyskietek • 2
Model • A500

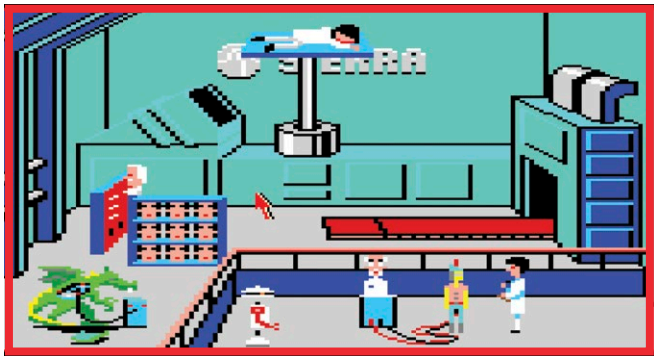
Ocena • 60%

Zalety • oprawa audiowizualna
Wady • ewidentnie niedopieczony produkt, słaby balans gry

METRYKA
Wydawca/Deweloper
Commodore/Master Designer
Rok wydania • 1993
Liczba CD • 1
Model • CDTV, CD32

Ocena • 60%

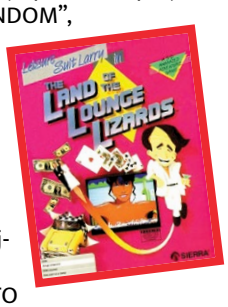
Zalety • lektor, dodatkowe animacje
Wady • długie wczytywanie poszczególnych scenek



Larry zginął, ale w fabryce już robią kolejnego.

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards

Dzisiaj babeczki poznaje się na Tinderze, a w 1987 r. Larry musiał bujać się po obskurnych barach, szukając okazji. A my razem z nim.



11-latek może uczyć się angielskiego w różny sposób, na przykład próbując poprawnie wpisać „USE CONDOM", aby Larry założył „gumkę" przed, bo inaczej chłopu umrze się na jakieś paskudztwo. Sierra i jej przygodówki to było uniwersum samo w sobie, ale ja od ich serii z „Quest" w nazwie zawsze wolałem lamusa Larry'ego i jego próby szukania miłości. Kto nie pamięta, pierwsza odsłona serii nie oferowała interfejsu znanego z późniejszych przygodówek – wszystkie komendy wpisywaliśmy z palca: OPEN DOOR, TALK TO MAN itd. Tak, wiem, że Larry doczekał się wersji z poprawioną grafiką i nowym interfejsem, ale ja grałem w oryginał, z opisem w Secret Service do nowej wersji, zatem bez komend tekstowych. To było niezłe wyzwanie, a o pomoc rodziców trudno było poprosić (bo nie znali angielskiego, no i sami wiecie dlaczego ten pomysł nie był dobry).

Ostatecznie „zaliczyłem" grę i panią w wannie na końcu (humor na poziomie Larry'ego mode on). Do dzisiaj pamiętam dzieło Ala Lowe'a jako tytuł wybijający się na tle podobnych do siebie przygodówek. Odważna tematyka, jazda po bandzie i zabawne momenty. Nie wyobrażam sobie przechodzić (wtedy i dzisiaj) Larry'ego bez opisu – kilka fragmentów, jak to bywa u Sierry, jest dość absurdalnych, a śmierć czyha (czasami dosłownie) w uliczce obok baru. Ten system (punktacja, sterowanie, sytuacje, w których można się zaciąć) był wtedy symbolem przygodówek Sierry – albo brałeś to na klatę, albo odpalałeś coś innego.

Podsumowanie: Stwierdzenie, że „takich gier już się nie robi" jest tutaj bardziej niż celne. Takich bohaterów jak Larry też już nie ma – nie wiem, czy to dobrze, czy źle, ale Larry to jest jednak swój chłop i ma u mnie szacunek do końca życia za pomoc w nauce angielskiego (wink, wink).

Dżujo

METRYKA
Wydawca/Deweloper
Sierra On-Line
Rok wydania • 1987
Liczba dyskietek • 1
Model • A500
Ocena • 70%
Zalety • humor, klimat, tematyka i „momenty"
Wady • interfejs, oprawa, dziwne zagadki, zgony

Będzie mandacik, panie kierowco.

Test Drive

Tylko my, supersamochód, zawrotna prędkość na liczniku i policja na tylnym zderzaku – tym był amigowy Test Drive.

Jak wielu młodych chłopaków, jarały mnie wyścigi samochodowe na komputerze. Jednak większość racerów oferowała widok z tyłu lub z góry, nie wyglądała realistycznie i nie umożliwiała bujania się prawdziwymi furami. I tu na scenę wjechał Test Drive, gdzie mogliśmy wybrać Lotusa, Lambo, Porsche, Corvettę i Ferrari, wskoczyć za kierownicę (widok z fotela) samochodu i ruszyć drogą, na której spotkaliśmy inne samochody, policjantów i takie atrakcje jak tankowanie paliwa (z grafiką samochodu podjeżdżającego na stację). To był prawdziwy szok i człowiek od razu zapraszał kolegów z osiedla, aby zobaczyli, co tu się wyprawia na ekranie. A kiedy np. okazało się, że policja może nas zatrzymać i wystawić mandat – wszystkim opadły szczęki. Albo gdy samochód zaliczył dzwon, pękła szyba itd. To wszystko było w 1987 r. bardziej niż niesamowite, szczególnie jeśli ktoś miał szansę zagrać w Test Drive na Amidze (najlepsza z dostępnych wersji). Sequel z 1989 r. (Test Drive II: The Duel) tylko rozbudował udane patenty. Względnie łatwo pomylić obie gry, bardzo możliwe, że raczej graliście w „dwójkę".

A jak Test Drive wypada dzisiaj? Widać jak na dłoni ówczesne ograniczenia – trasa to kawałek drogi i skała po prawej stronie (po lewej przepaść), samochody jadące na obu pasach to statyczne bitmapy. Sterowanie pojazdem wymaga przyzwyczajenia (czytaj: jest momentami koszmarne), gra ma dziwne bugi, do tego muzyka potrafi być mocno irytująca.

Podsumowanie: Nie tak zapamiętałem tę grę, ale to bez znaczenia, bo nadal rozumiem, jak wielkim przełomem było dzieło Distinctive Software. Gracz czuł się, jakby uczestniczył w filmie lub programie motoryzacyjnym – siedzieliśmy w fotelu supersamochodu, którego pewnie nigdy nie zobaczymy na oczy, mknąc przed siebie. Zaryzykowałbym stwierdzenie, że kolejnym tytułem będącym tak dużym skokiem w zakresie wyścigów licencjonowanych superbryczek był pierwszy Need for Speed.

Dżujo

METRYKA
Wydawca/Deweloper
Accolade/Distinctive Software Inc.
Rok wydania • 1987
Liczba dyskietek • 1
Model • A500
Ocena • 65%
Zalety • licencjonowane fury, widok z fotela, realizm
Wady • sterowanie, jedna trasa, ograniczenia

CZTERY MAGICZNE DEKADY GIER:

MŁODOŚĆ (1988-1989)

V0yager: Od premiery Amigi 500, debiutującej na rynku w kwietniu 1987 roku, w maju zdobywającej pozostałe rynki europejskie, a w październiku podbijającej USA i Wielką Brytanię – sporo pozmieniało się w postrzeganiu marki Amiga. To już nie była kosztowna, multimedialna maszyneria, traktowana jako bezpośredni konkurent Apple II i IBM PC. Amigę dostrzegły brytyjskie i francuskie studia tworzące gry, a gracze zaczęli dostrzegać różnicę pomiędzy produkcjami na 8-bitowce, a grami na Amigę.

W 1988 roku na ekrany Amig zawitało zarówno Elite, jak i Dungeon Master. Mnóstwo symulatorów z płynną, wektorową grafiką podbiło serca podniebnych pojedynków – to m.in. F/A-18 Interceptor, Falcon i Gunship. Obok tego wszystkiego na Amidze pojawiły się dwie części znanych z automatów Gwiezdnych wojen: Star Wars i Star Wars: Empire Strikes Back, a także kosmiczne strzelaniny 3D Academy: Tau Ceti II i Starglider II. Wielbiciele przygodówek również byli rozpieszczani, m.in. przez Zaka McKrackena, Legend of the Sword, Space Questa II, Mortville Manor, Larry'ego II oraz tekstówkę Corruption. Do wirtualnego zwiedzania otworzyły się też światy Times of Lore, Captain Blooda, Mercenary I i II oraz klasyków CRPG: Bard's Tale II, Ultimy IV i War in the Middle Earth. Nie zabrakło dobrych zręcznościówek i strzelanin (Operation Wolf, The Great Giana Sisters, Pac-Mania, Bubble Bobble, Hybris), dwóch części Strip Pokera (odkrywających powoli zalety digitalizowanych zdjęć), no i pierwszego z serii Kick Off-ów – Franco Baresi World Cup Kick Off.

Śladami Bestii, tropem Niebezpiecznego Ricka

1989 okazał się rokiem pełnym niespodzianek. Amiga została doceniona jako maszynka do gier za sprawą Shadow of the Beast, North & South, Battle Squadrona i Treasure Island Dizzy. Doleciała kolejna porcja symulatorów (F-16 Combat Pilot, F29 Retaliator), a francuskie Delphine Software pokazało jak powinno się robić przygodówki w niezapomnianym Future Wars. Nie da się też pominąć Lucasfilm Games z Indiana Jones and the Last Crusade i równie amerykańskim Maniac Mansion, Sierry (Space Quest III, Colonel's Bequest, Gold Rush, Hero's Quest, Manhunter II), CinemaWare i It Came from the Desert. Rok 1989 należy również do CRPG-ów SSI: Hillsfara, Dragons of Flame i Demon's Winter oraz Ultimy V Lorda Britisha. Dla strategów i taktyków Julian Gollop przygotował Laser Squad, Jeff Godfrey – Lords of the Rising Sun, Ian Bird – Millennium 2.2, Will Wright – Sim City, a Peter Molyneux i Glenn Corpes – Populousa. Zręcznościówki w 1989 r. godnie reprezentują Rainbow Islands, Rick Dangerous i Space Ace, a postrzelać zawsze można w Wings of Death, Silk Wormie, Xenon II: Megablast, R-Type i Space Harrierze. W tym samym czasie reLINE Software zajmowało nas seksistowskim Hollywood Pokerem Pro, a wielbiciele wyścigów dostali nieocenionego Stunt Car Racera.

Doskonała rozrywka dla dwóch współpracujących ze sobą graczy, okraszona uroczą grafiką i dźwiękiem.

Bubble Bobble

Amigowa konwersja znakomitej gry arcade firmy Taito. Kultową produkcję charakteryzuje uroczy styl oraz wciągająca rozgrywka, a opowieść w grze skupia się na losach dwóch sympatycznych smoków, Buby i Boba, które pokonują przeciwników, zamykając ich w bańkach z powietrza. Bubble Bobble to gra platformowa, w której gracze kontrolują jednocześnie dwóch bohaterów, poruszających się po zróżnicowanych poziomach. Mechanika gry jest prosta: strzelamy bąbelkami, aby uwięzić wrogów, a następnie wyskakujemy na bańki, aby je przebić i tym samym wyeliminować przeciwnika. Proste zasady rozgrywki sprawiają, że grę łatwo opanować, ale już przejście poszczególnych poziomów wymaga zręczności i strategicznego zmysłu.

Bubble Bobble oferuje 100 poziomów, na każdym z nich układ platform jest inny, a wraz z kolejnymi etapami pojawiają się nowi przeciwnicy. Każdy poziom stanowi wyzwanie, na niektórych z nich znajdziemy ukryte sekrety i dodatkowe bonusy zachęcające do eksploracji. Po pokonanych przeciwnikach pozostają znajdźki, głównie w postaci owoców, które doliczane są do puli zdobytych punktów. Oprócz nich możemy zebrać balony z literami EXTRA, które po skompletowaniu wymieniane są na dodatkowe życie. Na samym końcu gry czeka na nas wielki boss, pokonanie którego jest nie mniejszym wyzwaniem od dotarcia przez gąszcz platform tak daleko.

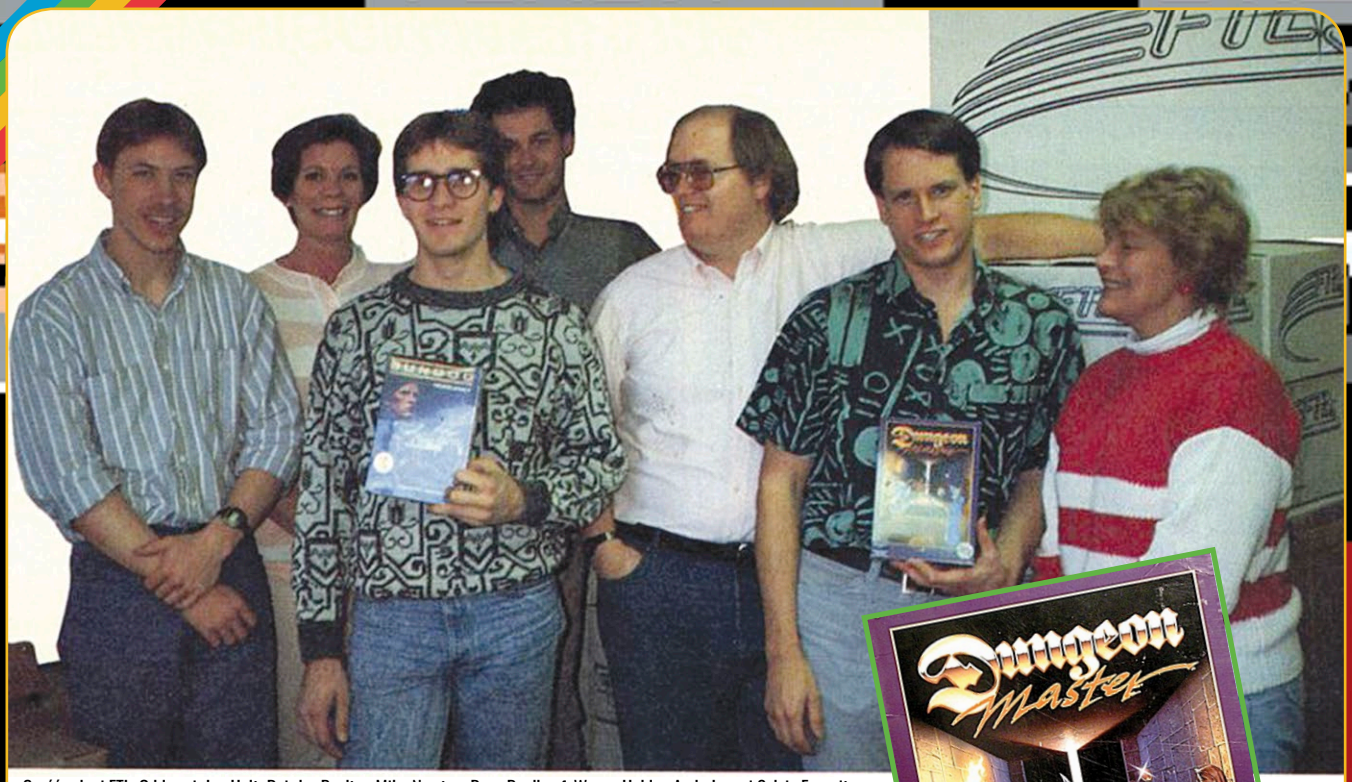
Grafika w amigowej wersji nie odbiega od automatowego oryginału. Poziomy są proste, ale dobrze zaprojektowane, z jaskrawymi kolorami i wyraźnymi konturami. To wszystko składa się na przyjemną dla oka oprawę graficzną, która pasuje do klimatu gry. Dźwięk w grze jest równie charakterystyczny. Motywy muzyczne i efekty dźwiękowe, takie jak pękanie baniek czy też okrzyki wrogów, dodają grze uroku i budują nostalgiczny nastrój. Melodie są chwytliwe i łatwo wpadają w ucho, co sprawia, że rozgrywka zapewnia niezapomniane doznania.

Podsumowanie: Bubble Bobble na Amigę to udana konwersja kultowej gry arcade, która zachowuje wszystkie cechy oryginału, oferując rozgrywkę w kooperacji, wiele poziomów i mnóstwo zabawy. Drugi gracz nie jest konieczny by dobrze się bawić, a gra jest równie pasjonująca w trybie rozgrywki dla jednej osoby.

Jetboy

METRYKA
Wydawca/Deweloper
Firebird/Taito
Rok wydania • 1988
Liczba dyskietek • 1
Model • A500
Ocena • 96%
Zalety • opcja rozgrywki dla dwóch graczy, wpadająca w ucho muzyka
Wady • brak

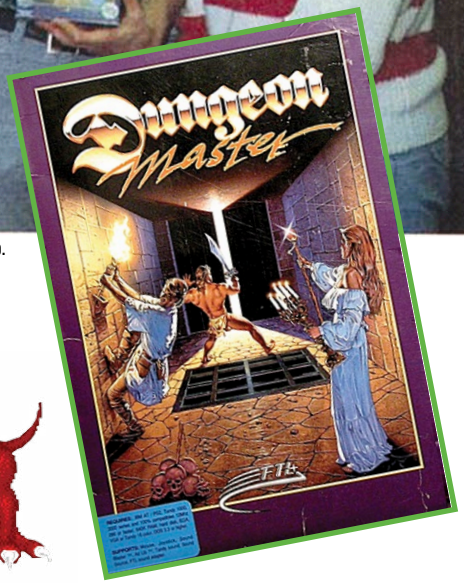
RECENZJE



Część załogi FTL. Od lewej: Joe Holt, Deirdre Poelter, Mike Newton, Russ Boelhauf, Wayne Holder, Andy Jaros i Sylvia Esposito.

PIONIERZY RPG

Dungeon Master i jego wpływ na świat gier



Okładka Dungeon Master autorstwa Davida Darrowa stała się jedną z najbardziej ikonicznych swojej epoki. Została namalowana na podstawie zdjęć, które zrobił w swoim studiu, z jego żoną jako czarodziejką trzymającą kandelabr, Andym Jarosem jako wąsatym osobnikiem ciągnącym za pochodnię, i osiłkiem z lokalnej siłowni jako wojownikiem barbarzyńcą.

Małe studio deweloperskie FTL Games z San Diego w 1987 roku, wraz z wydaniem swojej pierwszej gry, stworzyło coś wyjątkowego. Dungeon Master to prawdziwa perła wśród klasycznych CRPG, wprowadzająca nowości, które znacząco wpłynęły na rozwój tego gatunku. Zespół z Kalifornii nie zdawał sobie wtedy sprawy, że stworzył jedną z najbardziej wpływowych gier tamtej generacji.

Jak powstał Dungeon Master?

Historia rozpoczyna się 6 lat przed wydaniem gry, kiedy Andy Jaros i Doug Bell, dwaj studenci Uniwersytetu Kalifornijskiego, połączyli swoje siły w czasie jednego, intensywnie zakrapianego wieczoru. Bardziej niż licencjat z chemii Jarosa interesowało ich programowanie. I tak w mroku akademika, między pizzą a kolejną butelką wina, wpadli na pomysł, który miał zmienić ich życie: „Jeśli się sprężymy, stworzymy coś, co zmiecie graczy z powierzchni ziemi!”.

Pełni zapału założyli firmę PVC Dragon i rozpoczęli prace nad swoją pierwszą grą, Crystal Dragon, przeznaczoną na popularny wówczas Apple II. W luźnej atmosferze dnia i z maratonami programowania pod odsłoną nocy, kontynuowali rozwijanie swojego projektu. Niestety, borykając się z brakiem funduszy, musieli ostatecznie połączyć siły z firmą FTL, co pozwoliło im kontynuować prace nad swoim dzieckiem we wzmocnionym zespole speców.

Mniej więcej w tym samym czasie debiutuje Atari ST, znacznie potężniejsza platforma, która okazała się być idealną maszyną dla ich projektu. Deweloperzy zrezygnowali z nazwy Crystal Dragon na rzecz Dungeon Mastera. Zaledwie pięcioosobowy zespół zabrał się za przepisywanie kodu na nową platformę, wkładając w to dużo pasji. Twórcy czerpali inspiracje z bogatego świata literatury fantasy, w tym dzieł Tolkiena i Le Guin, a także z mitologii, wykorzystując motywy przygód, eksploracji nieznanych krain i walki z mitycznymi stworzeniami. Takie źródła pomogły ukształtować zarówno kontekst fabularny gry, jak i jej estetykę, która miała na celu odtworzenie mrocznego i tajemniczego klimatu

starożytnych lochów, pełnych zagadek i niebezpieczeństw.

Przyjemna atmosfera w biurze

Rozwój projektu nabierał tempa. Przesunięcie terminu premiery dało zespołowi więcej czasu na rozbudowanie gry, wykraczając poza pierwotne założenia. Brak presji i pozytywna atmosfera w zespole umożliwiły twórcom rozwijanie swojej kreatywności. Ekipa podobno często pracowała przy podkręconym stereo i w atmosferze biurowej imprezy. „To była świetna zabawa, wszyscy byliśmy kreatywni i zmotywowani, czując, że jesteśmy na drodze do stworzenia tytułu, który oczaruje wszystkich" – wspomina Dennis Walker, członek teamu.

Dungeon Master był pionierski w wielu aspektach. W trakcie biurowych burz mózgów powstawały najlepsze pomysły, jak implementacja realistycznych elementów: konieczność jedzenia i snu dla postaci oraz używanie pochodni do oświetlania ciemnych labiryntów, co było innowacją w grach tego typu. Na tym jednak nie koniec ekscytujących nowości. Głównymi inspiracjami dla Dungeon Mastera były klasyczne gry RPG, takie jak Wizardry i Ultima, które definiowały gatunek w swoich wczesnych latach za pomocą turowego systemu walki i eksploracji z perspektywy pierwszej osoby. Ich główną wadą był jednak brak dynamiki – wszystko odbywało się w turach, bez bezpośredniego udziału gracza.

Dungeon Master zostawił to wszystko w tyle, bo działał w czasie rzeczywistym. W przeciwieństwie do prostych, jednowymiarowych światów większości ówczesnych gier, dzięki trójwymiarowemu środowisku miało się poczucie, że podziemia naprawdę żyją. Wrażenie iluzji było ogromne, a czas rzeczywisty pozwolił graczom na szybsze reagowanie na zagrożenia, zamiast czekania na swoją kolej. Chyba każdy kto miał okazję w to zagrać w ciemnym pokoju, przyzna mi rację, że ekipa z FTL trafiła w dziesiątkę.

Genialne, nowatorskie mechaniki

Po zrozumieniu genezy Dungeon Mastera, warto przyjrzeć się bliżej innowacjom, które wprowadziła ta gra. Przede wszystkim Dungeon Master zaproponował nowoczesny interfejs użytkownika i był jednym z pionierów w zastosowaniu myszy w dynamicznie rozgrywanych grid based dungeon crawlerach. Interfejsy typu point and click były obecne w grach od jakiegoś czasu, lecz Dungeon Master wyróżniał się wyjątkowo zaawansowanym i wyrafinowanym zastosowaniem tej technologii. Pokrętła na drzwiach, przedmioty w niszach, sekretne guziki ukryte na ścianach mogły być manipulowane, powodując określone działania. Niemal każdy dostrzegalny obiekt można było podnieść, rzucić, roztrzaskać na kawałki lub schować w plecakach czwórki bohaterów.

Było nawet możliwe wykorzystanie fizyki otoczenia na swoją korzyść, jak brutalne zgniatanie potworów za pomocą drzwi. Interfejs Dungeon Mastera umożliwiał intuicyjne przeciąganie i upuszczanie przedmiotów. Usprawniało to zarządzanie zasobami i reagowanie w dynamicznych warunkach walki. To prawdopodobnie była pierwsza gra, w której stworzyłem własny magazyn cennych przedmiotów na jednym ze spokojniejszych piętr lochów, do którego później z ekscytacją wracałem, by cieszyć oczy ze zdobytych łupów.

Kolejną innowacją było wprowadzenie zaawansowanego systemu sztucznej inteligencji dla przeciwników. W przeci-

Fabuła i antagoniści w Dungeon Masterze

Chociaż seria Dungeon Master charakteryzuje się intensywną eksploracją i pojedynkami, równie wyjątkowa jest opowiadana w niej historia. Instrukcja do gry zawierała dobrze napisaną fabułę, wprowadzającą graczy do przedstawionego świata. Pierwsza odsłona zaczyna się, gdy jako nowo przybyły bohater wchodzimy do zamku, w celu pokonania złego czarnoksiężnika znanego jako Lord Chaos. Cel jest prosty, lecz wykonanie niezwykle trudne – musimy pokonać Chaosa, przywrócić porządek i uciec z tego przeklętego miejsca. Zadanie to wymaga nie tylko zręczności i strategicznego myślenia, ale także zgłębiania tajemnic skrywanych przez mroczne lochy. Chaos jako główny antagonista pierwszej gry jest bardzo silnym i wymagającym przeciwnikiem. Jego pokonanie wymaga zrozumienia i wykorzystania wszystkich umiejętności zdobytych w trakcie gry, przede wszystkim znajomości magicznych run i skutecznego zarządzania zasobami drużyny. Gracze muszą też znaleźć cztery części Ognistej Różdżki, pradawnego artefaktu o wielkiej mocy, aby móc stawić mu czoła.

W Dungeon Masterze II: The Legend of Skullkeep gracze ponownie stają przed wyzwaniem pokonania mrocznych sił, tym razem skupiając się na zatrzymaniu złowrogiego Dragotha i jego prób ożywienia potężnego potwora znanego jako Zo Link. Dragoth, jako główny antagonista, jest strażnikiem starożytnego zamku Skullkeep, gdzie ukryta jest tajemnica potężnej energii zwanej Zo. Historia w Dungeon Masterze II ciekawie rozszerza uniwersum gry, wprowadzając bardziej skomplikowaną intrygę i głębsze tło dla antagonistów. Fabuła koncentruje się na zapobieganiu apokaliptycznym planom Dragotha, co dodaje grze elementów strategii i zarządzania czasem. Obaj interesujący adwersarze stanowią nie tylko wyzwania bojowe, ale również są kluczowymi elementami, które motywują do działania w obu grach. Ich obecność i działania wplecione są głęboko w strukturę świata Dungeon Mastera, co sprawia, że historia staje się bardziej angażująca i pełna napięcia. W końcu jasno zarysowany przeciwnik to znakomite źródło motywacji dla graczy, by pokonać zło i zapobiec zagładzie.

wieństwie do wielu innych gier tamtych czasów, gdzie przeciwnicy poruszali się według prostych, przewidywalnych wzorców, FTL opracowało system, który umożliwiał potworom adaptacyjne reagowanie na działania gracza. Ta inteligencja nie była ograniczona tylko do śledzenia i atakowania. Potwory mogły koordynować ataki, omijać pułapki i używać przedmiotów środowiskowych, co wymagało od graczy bardziej strategicznego podejścia do walki i eksploracji.

Dodatkowo team zdołał zmieścić całą tę grę na zaledwie jednej dyskietce! Porównując z 10-dyskowymi bestiami jak Waxworks, trzeba chylić czoła programistycznym zdolnościom Bella i spółki. Używając specjalnych algorytmów kompresji/dekompresji na 360 kB dyskietce zmieścili zajmującą 1,6 MB całość. Specjalny program do zarządzania pamięcią optymalizował proces wyświetlania grafiki, zapewniając jej płynność nawet w najbardziej wymagających momentach.

Huczna premiera

Dzięki pionierskim rozwiązaniom, Dungeon Master zyskał nie tylko uznanie wśród graczy, ale także liczne nagrody branżowe. Otrzymali nawet tytuł gry roku w prawie wszystkich zachodnich magazynach o grach wideo. Wkrótce pojawił się również na Amidze, a jego usprawniona wersja była w produkcji na CDTV, jednak problemy komunikacyjne z Commodore najpierw zahamowały, a ostatecznie przerwały prace. W międzyczasie FTL skupiło się na tworzeniu Chaos Strikes Back. Początkowo zaplanowany jako dodatek do Dungeon Mastera, projekt rozwinął się do tego stopnia, że wydano go jako samodzielną grę. Jednak bardziej niż DLC, gracze czekali na pełnoprawny sequel, którego produkcja okazała się żmudna i czasochłonna.

Dungeon Master II: The Legend of Skullkeep wydany w 1995 roku był znakomitą grą, lecz ukazał się zbyt późno, aby skusić graczy, którzy w tamtych czasach zwrócili już uwagę na debiutujące gry w pełnym 3D. To był także ostatni tytuł FTL, ponieważ firma, pomimo swojego kultowego statusu, zakończyła działalność w 1996 roku. Bell pozostał w niej do końca, by symbolicznie zgasić światła. To było jego pożegnanie z gamedewem, bo kolejne lata spędził jako programista aplikacji, skupiając się na życiu rodzinnym. Przyczyny zamknięcia studia są głównie związane z wewnętrznymi wyzwaniami, które spotykają wiele pionierskich firm technologicznych. Rynek gier wideo przeszedł znaczące zmiany w latach 90., kładąc nacisk na grafikę 3D i rozgrywkę wieloosobową. FTL, mając stosunkowo niewielki zespół i ograniczone zasoby, borykało się z trudnościami w konkurencji z większymi studiami, które inwestowały w nowe technologie. To była dobra chwila, by odejść w blasku chwały.

Nowatorski System Magii

Jednym z najbardziej charakterystycznych elementów Dungeon Mastera jest zaawansowany system magii, innowacyjny i pamiętny aspekt gry. Zamiast tradycyjnego wyboru zaklęć z menu, gra wprowadziła mechanikę bazującą na runach, która wymaga od graczy zapamiętywania i łączenia symboli w celu rzucania czarów. Runy mocy gracze znajdują podczas swojej przygody. Każda runa reprezentuje różne elementy lub aspekty magii, takie jak ogień, woda, powietrze, ziemia czy energia życiowa. Aby rzucić zaklęcie, gracz musi wybrać właściwe runy w odpowiedniej kolejności, co wymaga wiedzy i strategicznego myślenia. W grze rzucanie zaklęć polega na łączeniu odpowiednich run, by wywołać pożądany efekt magiczny. Przykładowo, zaklęcie Lecznicze używa run ‚Lo' (Życie) i ‚Ful' (Pełnia), co umożliwia przywrócenie punktów zdrowia jednej postaci – kluczowe podczas trudnych momentów eksploracji lochów. Innym przykładem jest Kula Ognia, w której kombinacja ‚Ful' (Pełnia) i ‚Ir' (Ogień) tworzy potężną kulę ognia, skutecznie eliminującą grupy wrogów, co wymaga precyzji i dobrego wyczucia czasu. Zaklęcie Osłona, z kolei, tworzy magiczną osłonę dzięki runom ‚Bro' (Ochrona) i ‚Kath' (Okrąg), zwiększając obronę postaci przed atakami. Wreszcie, Zaklęcie Oświetlenia, składające się z run ‚Oh' (Słaba energia) i ‚Ir' (Ogień), rozjaśnia ciemne korytarze, co jest niezbędne do eksploracji mrocznych przestrzeni.

System magii w Dungeon Masterze zmusza graczy do nauki i eksperymentowania. Nie wystarczyło tylko wybrać zaklęcie; trzeba zrozumieć, jakie runy są potrzebne i w jakiej kolejności je aktywować. To dodaje głębi strategicznej grze i czyni każde rzucenie zaklęcia bardziej satysfakcjonującym. System runiczny wprowadza również element tajemniczości i odkrywania. Jeśli przegapiliśmy wskazówkę na papirusie, samemu musimy odkrywać nowe kombinacje run, eksperymentując z różnymi sekwencjami, co czasem prowadzi do nieoczekiwanych efektów. To poczucie odkrywczego czaru i możliwości było kluczowym elementem, który wyróżnia Dungeon Mastera na tle innych gier tego czasu.

Dziedzictwo Serii

Odbiór Dungeon Mastera miał długotrwały wpływ nie tylko na graczy, ale także na całą branżę gier. Dungeon Master zrewolucjonizował gatunek gier RPG, wprowadzając elementy, które definiują gry do dziś. Jego wpływ jest widoczny nie tylko w licznych kontynuacjach i odgałęzieniach serii, ale również w sposobie, w jaki współczesne gry RPG podchodzą do interakcji i rozgrywki w czasie rzeczywistym. Seria Dungeon Master doskonale pokazuje, jak innowacje mogą redefiniować cały gatunek. Dzięki swojemu nowatorskiemu podejściu do rozgrywki, systemowi magii, a także złożonym i wciągającym fabułom, Dungeon Master na zawsze wpisał się w kanon gier komputerowych, zostawiając po sobie dziedzictwo, które nadal inspiruje i fascynuje.

Po Dungeon Masterze II, seria doczekała się kilku mniej znanych kontynuacji i odgałęzień, które próbowały odświeżyć jej klasyczną formułę. Jednym z najbardziej interesujących była gra Dungeon Master Nexus, wydana na Segę Saturn w 1998 r. Nexus dostosował klasyczną rozgrywkę do możliwości graficznych i technicznych nowej generacji konsol, oferując przy tym trójwymiarową grafikę i bardziej skomplikowane interakcje z otoczeniem. Wydana wyłącznie w Japonii gra nie osiągnęła komercyjnego sukcesu porównywalnego do oryginału, ale zdobyła grupę oddanych fanów oraz doczekała się nieoficjalnego angielskiego patcha, który ukazał się w ubiegłym roku.

Inną próbą odnowienia serii był Dungeon Master: Theron's Quest, wydany na TurboGrafx-CD. Ta gra była bardziej przystosowaniem Dungeon Mastera niż pełnoprawną kontynuacją, zawierała jednak unikalne zadania i misje, co sprawiało, że różniła się od podstawowej wersji, jednocześnie utrzymując charakterystyczny dla serii system walki i magii.

Mazzi

Dungeon Master

Dungeon Master debiutował na Amidze w 1988 r. Gra oferuje głęboki i skomplikowany system zarządzania drużyną bohaterów. Unikalny system magii, bazujący na symbolach runicznych, wymaga od graczy znajomości ich kombinacji. To również jedna z pierwszych gier CRPG, która odrzuciła tradycyjne XP na rzecz systemu, w którym umiejętności wzrastały dzięki użyciu, co później zostało zaadaptowane przez serię Elder Scrolls. Gra ma tradycyjne klasy postaci Fighter, Priest, Wizard i Ninja, a bohaterowie mogą awansować we wszystkich klasach. Dungeon Master na Amidze charakteryzuje się lepszą paletą kolorów i bardziej szczegółowymi teksturami niż wersja na Atari ST. Animacje są płynne, a efekty dźwiękowe są wykorzystywane w sposób, który znacząco podnosi immersję. To jedna z pierwszych produkcji, w których używano dźwięku 3D, co pozwalało choćby na śledzenie wrogów.

Każdy poziom Dungeon Mastera jest pełen skomplikowanych zagadek, które wymagają od graczy zarówno umiejętności logicznego myślenia, jak i błyskawicznej reakcji. Inteligentnie zaprojektowane mapy sprawiają, że każde przejście daje poczucie realnego osiągnięcia. Gra stanowi nie tylko test umiejętności strategicznych i taktycznych, ale również imponuje swoją atmosferą i złożonością, zachęcając do wielokrotnego odkrywania jej tajemnic.

Mazzi

METRYKA
Wydawca/Deweloper
FTL Games
Rok wydania • 1988
Liczba dyskietek • 1
Model • A500

Ocena • 85%

Zalety • głęboka, angażująca rozgrywka, znakomity system magii
Wady • wysoki poziom trudności

Chaos Strikes Back

Chaos Strikes Back, wydany w 1989 roku jako ekspansja do Dungeon Master, szybko uzyskał status niezwykle wymagającej i skomplikowanej gry. Wprowadzając nowe poziomy, zagadki oraz typy potworów, gra zmusza graczy do jeszcze głębszego zanurzenia się w rozbudowany świat. To taki Dungeon Master na sterydach, nie kontynuacja, ale rozszerzenie zarówno fabuły, jak i mechaniki rozgrywki. Kluczowe zmiany w rozgrywce dotyczą wyższego poziomu trudności, większej złożoności zagadek i szybszych oraz mniej przewidywalnych przeciwników. Ponadto, gra wymaga od graczy jeszcze większej biegłości w używaniu systemu magii.

Chociaż grafika i dźwięk pozostały podobne do oryginału, to jednak dopracowanie szczegółów, takich jak lepsze tekstury ścian i efekty specjalne zaklęć, było na plus. Chaos Strikes Back korzysta z tego samego silnika co Dungeon Master, ale z optymalizacjami, które umożliwiają płynniejszą animację i szybsze reakcje na polecenia gracza.

Mazzi

METRYKA
Wydawca/Deweloper
FTL Games
Rok wydania • 1989
Liczba dyskietek • 1
Model • A500

Ocena • 80%

Zalety • nowe zagadki i przeciwnicy, poprawiona grafika i szczegóły
Wady • wymaga opanowania zasad

Dungeon Master II: The Legend of Skullkeep

The Legend of Skullkeep, sequel z 1995 r., przyniósł ze sobą znaczące zmiany i ulepszenia. Gra zachowała klasyczną mechanikę Dungeon Mastera, ale wprowadziła szereg innowacji, które odświeżyły serię. The Legend of Skullkeep przenosi graczy z zamkniętych lochów do rozległego świata, zawierającego zarówno miasta, jak i podziemia. Rozbudowa świata gry umożliwiła wprowadzenie nowych elementów, takich jak interakcje z NPC-ami, handel z kupcami oraz odkrywanie miejscowości, co jeszcze bardziej dodaje realizmu.

Grafika była znacznie ulepszona w stosunku do poprzednich części. Postacie i potwory mają bardziej złożone animacje, a środowiska – więcej szczegółów i różnorodności. Co więcej, gra wykorzystywała bardziej zaawansowane efekty świetlne i tekstury, co czyni ją jednym z najładniejszych dungeon crawlerów na Amigę w tamtym czasie.

System magii, choć bazował na sprawdzonych rozwiązaniach, został rozszerzony o nowe zaklęcia i efekty. Walka stała się bardziej taktyczna, z możliwościami ustawiania pułapek i wykorzystywania otoczenia przeciwko wrogom. W Legend of Skullkeep nie było opcji grania z dyskietek, a konieczność instalacji gry na HD zapewne ograniczyła grono potencjalnych odbiorców.

Mazzi

METRYKA
Wydawca/Deweloper
FTL Games
Rok wydania • 1995
Liczba dyskietek • 6
Model • A500

Ocena • 88%

Zalety • rozbudowany świat gry, nowe elementy rozgrywki
Wady • kompleksowość może przytłoczyć

RICK DANGEROUS

WHAT WILL RICK DO NEXT?

Historia Ricka Niebezpiecznego opowiedziana w dwóch aktach: w roli zawadiaki w kapeluszu i blondyna w spandeksie

Co można zrobić, mając do dyspozycji trzy kartki formatu A3? Na przykład trzy papierowe czapeczki. Mało to sensowne, ale istnieje szansa, że kogoś zmobilizują one do pomalowania mieszkania. Albo zapisać strony maczkiem, czego efektem jest poniższy tekst. Można wreszcie rozrysować na nich grę, czym – pośrednio – doprowadzi się do zmiany całej branży. W ten właśnie sposób, na trzech zabazgrolonych arkuszach, narodził się Rick Dangerous – cwaniak, podróżnik i przybrany ojciec pewnej pani archeolog o pobudzających w latach 90. wyobraźnię nastolatków dwóch polygonowych atutach.

„Rick pojawił się, gdy pewnego popołudnia Terry Lloyd (współtwórca projektu) i ja zostaliśmy poproszeni o przedstawienie świeżych pomysłów na grę dla nowo powstałego studia [...]. Po około godzinie zobaczyliśmy, że na naszej liście pozostała tylko następująca propozycja: «Indiana Jones/poszukiwacz przygód»" – wspomina Simon Phipps, jeden z ojców pocieszonego awanturnika. „Tak więc na trzech kartkach A3 rozpisaliśmy projekt gry, który wyglądał tak: «Rick Dangerous! Wertykalna platformówka z przewijaniem w pionie, skupiająca się przez większość czasu na schodzeniu w dół. Każdy poziom jest powiązany z innymi animowaną sekwencją, co czyni całość spójną»".

Owa nowo powstała firma to znane wszystkim miłośnikom grabieży cyfrowych grobowców Core Design. Pierwszą grą studia był właśnie Rick Niebezpieczny. Można by pomyśleć zatem, że za robotę wzięła się banda niedoświadczonych żółtodziobów. Nic bardziej mylnego.

Cofnijmy się o parę lat. Zapraszam Was do Sheffield, akademicko-przemysłowego „miasta stali", jak nazywają je Wyspiarze. To właśnie stąd pochodzi ponad połowa światowej produkcji skalpeli. Gdzie, jak nie w miejscowości słynącej z najlepszych na świecie noży mogło zostać założone studio o lekko horrorowej nazwie Gremlin (dokładniej: Gremlin Graphics Software Limited)? Fakt, Sheffield to piękne miejsce, ale nie samym estetycznym zachwytem człowiek żyje. Część programistów utyski-

Tylko „troszkę" podobny do Indiany Jonesa, prawda? Jedynie gdy się zmruży oczy i odchyli głowę. [źródło: lemonamiga.com]

Oto narodziny Ricka i jedna ze słynnych kartek formatu A3. [źródło: simonphipps.com]

wała na spore odległości dzielące ich domy od biura, więc Ian Stewart po jakimś czasie postanowił otworzyć drugą siedzibę w oddalonym o około 40 mili Derby. Niestety, pod koniec lat 80. musiał wycofywać się z decyzji rakiem – problemy finansowe spowodowały, że koniecznym stało się ponowne połączenie oddziałów. W Derby nie przyjęto tego szczególnie entuzjastycznie i za namową Jeremy'ego Heatha-Smitha (dyrektora sprzedaży w Gremlin) postanowiono spróbować sił „na swoim". Schizmatycy w 1988 r. założyli Core Design. Teraz trzeba było już tylko napisać grę, która rozsławi ekipę na całych Wyspach, a kto wie, może i w Europie?

Rick Wszędobylski

Cięcie! Wróćmy do naszych pełnych nadziei chłopaków i ich trzech kartek A3. Plan był taki, by dla zminimalizowania ryzyka poprzez maksymalizację zysków pierwszą grę wydać na wszystko. ZX Spectrum, Commodore 64, Acorn Archimedes, Atari ST, Amiga, Amstrad CPC, MS-DOS... Jeśli byłeś w stanie podpiąć coś do prądu, najpewniej poszedłby na tym Rick. Tytuł odpalony na 16-bitowych sprzętach miał o pół setki więcej plansz niż na zasilanych węglem 8-bitowych bestiach. Do właściwej pracy przystąpiono w lipcu 1988 r. i już w czerwcu 1989 r. gra pojawiła się na pierwszych sklepowych półkach. Nie oznacza to, że produkcja trwała blisko rok. Tak naprawdę mowa o raptem czterech miesiącach. „To był czasy, w których kończyłeś proces pisania gry tylko po to, by przetrzymać ją przez pewien czas. Nie wydawałeś jej trzy sekundy po ukończeniu finalnego buildu" – wspomina na swoim blogu Phipps.

Stąpający po platformach Rick

Kim był Rick? Poszukiwaczem kłopotów... ekhem, przepraszam, poszukiwaczem przygód o zawadiackim półuśmiechu i z brązowym kapeluszem na blond czuprynie. Ciężko nie dostrzec inspiracji pewnym wyposażonym w bicz awanturnikiem, który przyjął imię po ukochanym psie, prawda? Twórcy zresztą nigdy nie ukrywali fascynacji Indianą (wiedzieliście, że to pochodzące z sanskrytu imię oznacza „stąpającego po ziemi"?), czego najlepszym dowodem jest chyba sama okładka produkcji – łatwa do pomylenia z VHS-owym wydaniem Poszukiwaczy zaginionej Arki i tak różna stylistycznie od samej gry, jak tylko można. Core Design nie udało się zdobyć praw do franczyzy, więc musiało wykreować własnego ryzykanta. Czy widzieli w tym problem? Oczywiście, że nie. Twórcom nie zależało na stworzeniu tytułu z Indym. Chcieli gry o tarapatach, w które wpadał i z których próbował się wykaraskać. Chodziło im nie tyle o samego bohatera, co raczej o pewien przygodowy mistycyzm, destylat „fajności" znanej z kinowego ekranu. „Z całą pewnością twierdziliśmy, że nikt nigdy tak naprawdę nie wydał gry w stylu perypetii Indiany Jonesa, która trafiłaby w sedno tego, co czyniło filmy tak dobrymi. Konwersje tytułów arcade opartych na filmach pojawiały się i znikały, ale żadna nie oddawała emocji, jakie wzbudzało pięć pierwszych minut «Poszukiwaczy zaginionej Arki», w których to bohater skakał nad przepaścią, unikał zatrutych strzałek i uciekał przed wielką kamienną kulą" – zauważa Phipps.

Odnaleźć radość we frustracji

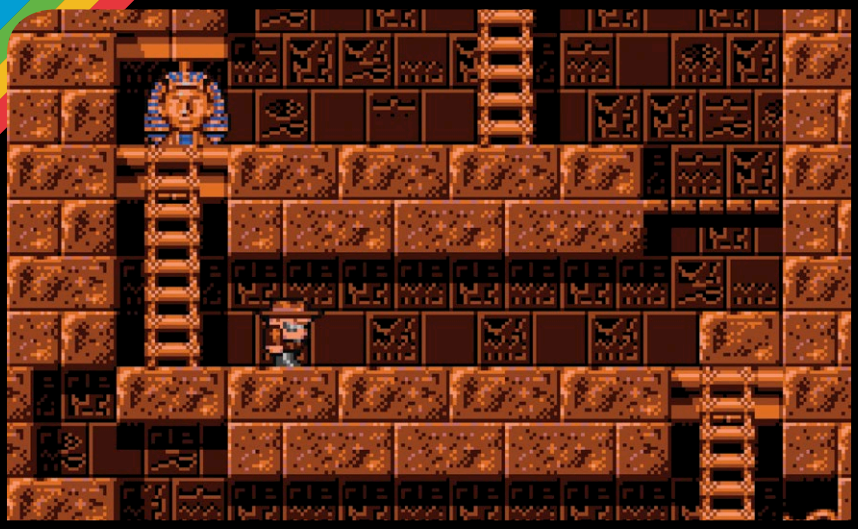
Tytuł był platformówką. I to cholernie trudną. Poza inspirowanymi klasyką kina przygodowego tubylcami czy niby-nazistami, zagrożeniem okazywała się sama konstrukcja plansz. Te były pełne podstępnych pułapek aktywowanych jednym źle wykonanym ruchem. Gra wymagała nauki na pamięć, ponieważ za pierwszym razem po prostu nie mieliśmy szans uniknąć wszystkich niebezpieczeństw. Musielibyśmy chyba czytać w głowach twórców, ale kto wie, jakie okropieństwa byśmy tam ujrzeli – dranie często celowo podpuszczali gracza, niejednokrotnie sugerowali rozwiązanie łamigłówki tylko po to, by wpuścić nieuważnego biedaka na minę. A miną najczęściej okazywał się wielki kamień na nasz głowie, wielkie kolce w naszej... stopie lub wielki wybuch własnoręcznie podłożonego dynamitu. Niech ostatecznym dowodem na perfidię deweloperów będzie fakt, że zaprojektowali oni nawet sekwencje, w której przeciwnicy obezwładniają Ricka i zamykają go w więzieniu o czterech wyjściach. Jedno z nich prowadzi na początek poziomu, inne odradza nas w miejscu porwania, pozostałe oznaczają natychmiastową śmierć i konieczność powtarzania mapy od zera. Nie pamiętacie tej mechaniki? Nie możecie pamiętać. Na szczęście zakończyła ona swój żywot na etapie planowania i (podobnie jak animacja niesionego przez wrogów poszukiwacza przygód) nigdy nie trafiła do końcowej wersji gry. Okazała się zbyt wredna.

Na każdym z czterech leveli (południowoamerykańskie jaskinie, egipskie grobowce, zamek Schwarzendumpf – wymówcie to po paru głębszych – oraz baza rakietowa) z wrogami radziliśmy sobie za pomocą pistoletu, kija bądź ładunku wybuchowego. Ten ostatni służył także do rozwiązywania zagadek – potrafił ruszyć z posad nawet najcięższy głaz.

Rick kapelusznik

Piekielny poziom trudności łagodził wszechobecny humor. Rick, choć na okładce prężył tors i zaciskał wyciosane na amerykańską modłę szczęki, w rzeczywistości okazał się niskim, korpulentnym cwaniaczkiem w zasłaniającym oczy kapeluszu. Nie mniej pocieszni byli przerysowani adwersarze czy slapstickowe udźwiękowienie. W zbiorowej pamięci szczególnie dobrze zachował się okrzyk bohatera, który ów wydawał podczas utraty życia – charakterystyczne „WHOAAA". „To ja. Nagrany na starym magnetofonie" – spieszy z wyjaśnieniami Phipps. „Wraz z Terrym spędziliśmy pół godziny wykonując zabawne dźwięki i wybierając najlepsze z nich na potrzeby gry".

Tak gracze, jak i recenzenci docenili pierwszy tytuł nowo powstałego studia. Debiut okazał się udany, nie trzeba było sprzątać zagraconych biurek i szykować kartonowych pudeł. Ba, twórcy nie tylko odetchnęli z ulgą, ale szybko udowodnili, że perypetie Niebezpiecznego Ricka były raptem programistyczną rozgrzewką.



Egipt. Chyba mój ulubiony setting, gdy mowa o grach uderzających w klimat Kina Nowej Przygody. [źródło: lemonamiga.com]

Co tu się od...

Jeżeli wydaje się Wam, że Indiana Jones spotkał kosmitów dopiero w 2008 r. przy okazji premiery Królestwa Kryształowej Czaszki, jesteście w błędzie. Rick, nasz „tylko-nieco-podobny-do-Indy'ego-gość" pod koniec pierwszej gry jest świadkiem ataku obcej rasy na naszą planetę. Czas zrzucić kapelusz, zamienić brązowe fatałaszki na czerwony spandex i ruszyć Ziemi na ratunek! „Decyzja o stworzeniu kontynuacji musiała mieć coś wspólnego z faktem, że latem 1989 r. Rick znalazł się na szczycie brytyjskich list przebojów" – zauważa nieskromnie Simon. Druga część powstawała 6 miesięcy i mechanicznie była z grubsza tym samym, co pierwowzór, tylko bardziej. „Nasza misja brzmiała następująco: jeśli coś nie było popsute, nie naprawiaj. Jeśli zaś irytowało za pierwszym razem, nie powtarzaj" – mówi o planowaniu sequela Ricka Simon Phipps. O ile jednak gameplayowych fundamentów zdecydowano się nie ruszać, tak już klimat „dwójki" ma niewiele wspólnego z pierwszą częścią. Kapelusz, dynamit i tubylców w biodrowych przepaskach zastąpiono pistoletami laserowymi, samobieżnymi bombami i przewyższającymi nas technologicznie najeźdźcami z kosmosu. Kino Nowej Przygody ustąpiło pola lekkiemu sci-fi à la Flash Gordon (co zresztą podkreśla zajawka na okładce, głosząca: „The Man in the Hat is Back... IN A FLASH"). Oczywiście fantastyczno-naukowy film z 1980 r. nie był jedyną inspiracją twórców. Wspominają oni także o Dniu, w którym zatrzymała się ziemia (1951 r.).

Powiewem świeżości mogą być plansze, na których przyjdzie nam walczyć z pikselowymi wrogami i sadystycznymi zapędami twórców. Upalny Egipt zamieniono na pokrytą lodem planetę Freezia, podziemne kompleksy zastąpiono lasami (Vegetablia) lub kopalniami atomowego błota, czymkolwiek ono jest. Zwiedzimy także londyński Hyde Park. Po ukończeniu czterech poziomów odblokujemy piąty, kończący się walką z bossem – kwaterę główną Grubasa.

Odważna zmiana tonu względem pierwszego Ricka, która w dzisiejszych czasach skreśliłaby tytuł przed pojawieniem się na sklepowych półkach nie zniechęciła w 1990 r. odbiorców. Docenili oni graficzny krok w przód (choć o żadnej wizualnej rewolucji nie było mowy), większe zróżnicowanie pułapek i zagadek oraz drobne zmiany w rozgrywce (dynamit zastąpiła wprawiana w ruch bomba). Okazało się, że spandexowe przygody blond zawadiaki w kosmosie otrzymały w branżowych pismach nawet wyższe noty niż wydana rok wcześniej parodia Indiany Jonesa. Otwarte zakończenie „dwójki" rozpalało umysły graczy. Niestety...

Zakończenie, którego nie było

„Trójka" nigdy nie ujrzała światła dziennego. Niby rozważano różne uniwersa, twórcy wspominają, że na stole pojawiały się klimaty czarnego kryminału czy coś w stylu Austina Powersa. Chyba po prostu przegapiono moment. Dziś kwestia prawna Ricka jest nieoczywista. Żaden z pracujących przy słynnej dylogii nie może na własną rękę zacząć kodować kontynuacji, zaś sama franczyza wydaje się wyprana z finansowego potencjału. A tylko ten – bądźmy szczerzy – mógłby przekonać większego wydawcę. Tytułowe pytanie „What will Rick do Next?" zostaje póki co zawieszone między wymiarami.

Pocieszny awanturnik oczywiście żyje. W zbiorowej pamięci. Na chwilę przypomniał o sobie w Rick Dangerous 2 i 1/2 – małym, składającym się z jednego poziomu demku dodawanym do magazynu One Amiga. Niektórzy próbowali sprowadzić go z cyfrowego niebytu na własną rękę, jak w przypadku nieoficjalnego remake'u od Z-Team. Ów, stworzony przy pomocy Scorpion Engine, jest backportem wersji na Wii (autorstwa Magic Team) i działa na Amidze 1200, CD32 i THEA500 Mini. Niestety, choć staruszka w brązowym kapeluszu reanimuje się na wszelakie możliwe sposoby, ten młodzieńczej werwy raczej już nie odzyska. Świat poszedł do przodu i Rick stał się tym, za czym gonił całe swoje krótkie życie – pokrytym patyną reliktem minionych czasów, zamkniętym w cyfrowym grobowcu. Jednocześnie pamięć o nim wydaje się odporna na upływające lata. W 1996 roku świat oszaleje na punkcie pięknej, w pełni trójwymiarowej Pani archeolog. Przełomowego dla branży Tomb Raidera stworzy Core Design. To samo studio, które wcześniej wysłało na podziemną ekspedycję niskiego poszukiwacza przygód. Fakt ten każe myśleć o Ricku jako o przybranym ojcu Croftówny. Lara z kolei zainspirowała inną ekipę o platformówkowych korzeniach – Naughty Dog. Psiaki stworzyły jedną z najważniejszych dla PlayStation serii – Uncharted. Komputerowa i konsolowa speleologia trwa i ma się dobrze. A wszystko to dzięki archeologowi, który wcale a wcale (wink wink) nie był Indianą Jonesem.

Kacper Adamus

„Komiks dołączany do gry został narysowany przez Iana Gibbsona znanego z Robo-Hunter'a. Nie wiedzieliśmy o tym, dopóki nie otrzymaliśmy pudełkowych kopii Ricka. To była naprawdę wielka niespodzianka... Ta świadomość, że jeden z moich ulubionych artystów komiksowych zilustrował grę, nad którą pracowałem" – ekscytuje się Simon Phipps. [źródło: amiga.abime.net]

Wspólna eksterminacja Barrax Empire? Dlaczego nie, do gry wystarczy jeden joystick i mysz.

Battle Squadron: The Destruction Of The Barrax Empire

Pod tym przydługim tytułem (i za monochromatycznym intrem z zielonymi napisami) kryje się solidna dawka adrenaliny. Gra arcade, której nikt nigdy nie widział w salonie z automatami... Pod koniec lat 90. twórcy świetnego Hybrisa zaprosili nas do rozsiania zniszczenia w imperium zwanym Barrax. Ci ostatni oczywiście zasłużyli sobie na zagładę, nie tylko za stuletnią wojnę z ziemską flotą, ale i za porwanie dowódców Lori Bergin i Barry'ego Mayersa (wracających z misji zwiadowczej). Fabuła, jak to bywa w strzelaninach, jest nieistotna. Liczy się to, jak szybko rzucimy się w wir akcji i rozwiążemy konflikt.

Niezwykle dynamiczna strzelanina już na pierwszy rzut oka nie przypomina produkcji z drugiej połowy lat 80. Wszystko jest w ruchu, mapy płynnie przewijane są w dwóch kierunkach, a nasze statki i pojazdy przeciwników śmigają przez ekran pośród pocisków tak gładko, jakby za ekranem tkwił mocarny automat SNK. Nastolatek, który w latach 90. zobaczył Battle Squadron na ekranie swojej Amigi, oniemiał. Marzenia o automacie arcade w domu spełniły się, a drzwi do własnego salonu gier otwierała zaledwie jedna dyskietka.

Barrax Empire na Segach, smartfonach i ponownie Amigach

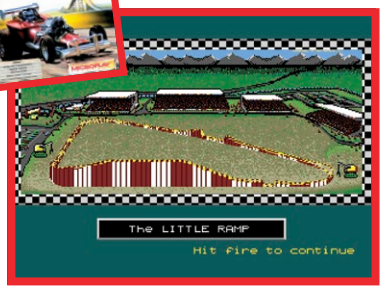
W 1990 r. Battle Squadron trafił na Segę Mega Drive/Genesis, dwie dekady później zawitał na smartfony z Androidem i iOS oraz potomków Amig – MorphOS-a i AmigaOS 4.

Battle Squadron to gra barwna, wymagająca i szalenie wciągająca w wir walki, zbierania bonusów i testowania na wrogach zdobycznego uzbrojenia. Pięć typów broni, każda z pięcioma poziomami mocy i jeszcze Nova Smart Bombs, odpalane z półobrotu joysticka (tak twórcy gry poradzili sobie z brakiem drugiego przycisku fire). Więcej: w Battle Squadron da się wygodnie grać na myszy, albo ruszyć do boju ze wsparciem drugiego gracza (na dwa joysticki lub dwie myszy).

Podsumowanie: Tu wszystko błyszczy, skrzy się od kolorów, wybuchów, a o utratę życia łatwo, tym bardziej że wrogowie ukrywają się niekiedy za polem maskującym. Nie jest to może shmup z gatunku bullet hell, ale dzieje się dużo, a walka z hordami Barraxów i ich bossami bywa satysfakcjonująca.

V0yager

METRYKA
Wydawca/Deweloper
Electronic Zoo/Interprise
Rok wydania • 1989
Liczba dyskietek • 1
Model • A500
Ocena • 75%
Zalety • świetne uzbrojenie, arcade'owy styl rozgrywki, płynna animacja
Wady • trudne potyczki



Przed rozpoczęciem wyścigu możemy zobaczyć podgląd trasy i ramp. Warto go zapamiętać.

Stunt Car Racer

Nietypowa gra o wyścigach samochodowych, która wyprzedziła swoje czasy pod względem innowacyjnego podejścia do projektowania torów i mechaniki jazdy. W przeciwieństwie do typowych wyścigów, gdzie głównym celem jest pokonanie rywali na płaskich torach, Stunt Car Racer oferuje trasy pełne skoczni, mostów i ramp, które bardziej przypominają park rozrywki niż tradycyjny tor wyścigowy.

Ścigamy się w trybie pierwszoosobowym, co dodaje emocji i podkreśla ekstremalny charakter gry. Kluczem do sukcesu jest nie tylko szybkość, ale także precyzja w manewrowaniu oraz umiejętność kontrolowania samochodu w locie. Trasy są zaprojektowane w taki sposób, że wymuszają na graczach myślenie strategiczne i zręczność. Każdy skok lub ostry zakręt może zakończyć się spektakularną katastrofą, więc musimy nauczyć się balansować ryzykiem. Trzeba nie tylko jechać szybko, ale także nie rozbić się po drodze.

Gra oferuje proste, ale funkcjonalne środowisko 3D. Modele są minimalistyczne, ale wyraźne, ograniczona paleta kolorów i skromna liczba szczegółów mogą być wadą, ale trzeba pamiętać, że w czasach kiedy Stunt Car Racer się ukazał, taka grafika robiła piorunujące wrażenie na graczach. Dźwięki w grze są adekwatne, z wyraźnym brzmieniem silnika i efektami towarzyszącymi kolizjom oraz wybiciu się w powietrze. Nie ma tu jednak wyszukanych melodii ani złożonej oprawy dźwiękowej.

Stunt Car Racer TNT

W 2015 roku pojawiła się zmodyfikowana przez graczy wersja TNT wyścigów, 15 lat po pierwszym wydaniu Stunt Car Racera. Oprócz nowych tras TNT działa płynniej na Amigach z kartami turbo.

W grze uwzględniono tryb dla jednego gracza, gdzie rywalizujemy z przeciwnikami sterowanymi przez komputer, a także rozgrywkę w duecie, możliwą dzięki połączeniu dwóch komputerów Amiga kablem szeregowym.

Podsumowanie: Grafika wydaje się dziś prymitywna, ale Stunt Car Racer wciąż ma swój urok. Gra skupia się na czystej radości z jazdy, dodając do tego elementy kaskaderskie, które podnoszą poziom adrenaliny. Każdy wyścig to nie tylko walka z czasem, ale również z grawitacją i fizyką. Co nadaje kaskaderskim wyścigom wyjątkowego charakteru i sprawia, że po tylu latach wciąż można czerpać z niej przyjemność.

Jetboy

METRYKA
Wydawca/Deweloper
MicroStyle/MicroProse
Rok wydania • 1989
Liczba dyskietek • 1
Model • A500
Ocena • 81%
Zalety • realistyczny model jazdy
Wady • niski framerate na gołych Amigach

Shadow of the Beast

Feeria animowanych kolorów, która po chwili okazuje się tłem do rozgrywki.

Okładanie pięściami robali i innych demonów to monotonna codzienność tytułowego bohatera Bestii.

Brawler z muzyką Davida Whittakera, okładką Tima Wrighta, w czułych objęciach sowy Psygnosisu. Co może pójść nie tak?

Kultowa produkcja studia Reflections, którą w dawnych czasach posiadacze Amig uruchamiali innym wielbicielom gier wideo tylko po to, by zadumali się na chwilę nad tym, jak wyglądają gry z ich 8-bitowych konsol i komputerów. Cień Bestii solidnie namieszał w naszych głowach. Nie chodzi tu wyłącznie o mroczną opowieść o zemście prowadzonej w ciele przemienionego w bestię człowieka. Obrazy z gry natychmiast przywołują tytułowy motyw muzyczny w aranżacji Whittakera, a każda porażka w batalii okupiona jest kolejną grafiką, która też wybrzmiewa w myślach dawnymi melodiami.

Shadow of the Beast w statystykach

Pierwsza Bestia powstawała w dziewięć miesięcy. Na grę składa się 2,2 MB grafiki i 850 kB dźwięków. Łącznie rozgrywka toczy się na 350 ekranach, ze 132 wrogami. Najwięksi z nich to sprajty o wielkości 220x150 pikseli. Jednocześnie na ekranie udało się użyć maksymalnie 128 kolorów, w najbardziej barwnych ujęciach gry.

Feeria barw i płynnie animowane tła

Shadow of the Beast wyznaczyło nowy standard chodzonych bijatyk (którą po części było) i platformówek w stylistyce dark fantasy, acz wyjątkowo barwnych gier, jak na obrany styl. 12-poziomowa paralaksa i pokaźnej wielkości przeciwnicy zrobili resztę – w Bestię po prostu chce się grać od pierwszego wejrzenia, bo przy takiej liczbie kolorów na ekranie (ponad 70 w Shadow of the Beast, gdy standardem dla gier było 16 lub 32 kolory) i przy tak monumentalnej muzyce – gra kusiła niczym oczekujący żarłocznie na monety automat arcade.

Mechanika rąbania drewna

Problem w tym, że maestria grafików i muzyków nie idzie w Shadow of the Beast w parze z mechaniką rozgrywki. Jeśli uważnie przyjrzymy się mapom poziomów Bestii, odkryjemy że cała ta barwna opowieść dark fantasy ma żywe kolory tylko w głównym, horyzontalnym łączniku pomiędzy pozostałymi levelami. Reszta to w sumie trzy projekty niezbyt zawiłych mapek i jeszcze jeden długi tunel do przejścia. Przeciwnikom i samej mechanice walki brakuje najważniejszego: animuszu i większej liczby kolorów. Poruszają się jak pacynki na kiju niezbyt wprawnego animatora. Brutalnie rzecz ujmując, wszystko jest okrutnie oskryptowane, całe przechodzenie Shadow of the Beast sprowadza się do zapamiętania miejsc, w których pojawiają się wrogowie, a walki z bossami są na tyle nużące, że można by przysnąć w ich trakcie, gdyby nie rygor coraz wolniej bijącego serca Aarbrona...

Gdyby nie późniejsze zmiany w mechanice walk, pewnie rzuciłbym zabawę w Bestię po pierwszym labiryncie, ale skaczące, przekrwione gałki oczne, chwile z plecakiem odrzutowym i duże zróżnicowanie przeciwników zupełnie zmienia percepcję Shadow of the Beast w dalszych etapach rozgrywki.

Porty, porty i remaki

Po niewątpliwym sukcesie amigowej wersji gry, okazało się że Shadow of the Beast to produkcja, którą każda licząca się platforma do gier musi mieć. Cień Bestii objął ZX Spectrum, Amstrada, C64, Lynxa i kilka japońskich konsol do gier. Wśród niedowiezionych portów jest też ten na SNES-a, który po latach wyciekł do sieci. Jedno jest pewne: żadna z konwersji nie dorównywała pierwowzorowi, choć wiele z nich prezentowało się wyjątkowo wdzięcznie na ekranach Commodore'a czy też Lynxa. Ślady w pamięci po Bestii pozostały, co w 2016 roku przełożyło się na współczesny remake w wersji brawlera 2.5D na PlayStation 4.

Cień Bestii spowija świat po raz drugi i trzeci

Shadow of the Beast II z 1990 r. to już zupełnie inna bajka. Fabularnie jest niemal identycznie (ponownie magia, smoki i sprawy rodzinne), ale nasz bohater występuje już we własnej skórze, natomiast przeciwnicy i walki nabrały wreszcie barw. W przeciwieństwie do samego świata, którego wizja (podkreślona muzyką Tima Wrighta) stała się bliższa dark fantasy. Nie jest to gra, w której możemy liczyć na wiele godzin rozgrywki i złożone, wieloetapowe pojedynki, ale większy nacisk położono na fabułę i drobne zadania przygodowe. Wraz z animowanym intrem i ciekawszymi potyczkami Bestia numer 2 w moim osobistym rankingu stoi przed „jedynką". Podobnie jak pierwsza część – gra doczekała się kilu portów (Atari ST i konsole), ale nie była już tak chwytliwym tytułem, by zachęcić deweloperów do sięgnięcia po Bestię 2 w roli wabika na graczy.

Najbardziej dojrzały pod kątem rozgrywki i fabuły jest trzeci Cień Bestii, w którym nasz bohater nie tylko będzie miał do rozwikłania kilka zagadek logicznych (obok tradycyjnych potyczek z wrogami), ale i zyskał nowe wdzianko, kapelusz i shurikeny. Świat wokół stał się też bliższy naszej rzeczywistości. Wyraźną ewolucję gry widać w trzeciej Bestii, która kusi przede wszystkim dobrze zaprojektowaną rozgrywką, świetnym soundtrackiem i ciekawym światem. Stąd też prosty wniosek: jeśli zamierzamy przechodzić Shadow of the Beast od najlepszej części do najgorszej, warto zacząć od końca.

Podsumowanie: Shadow of the Beast to niezapomniany klasyk na Amigę, w którego dziś może już nie warto grać, ale pozostałe dwie części sagi mogą okazać się większą pokusą i wciągną w zabawę na dłużej. Ostrzegałem!

VOyager

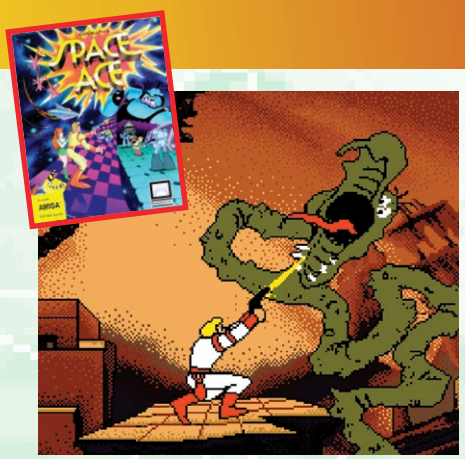
METRYKA

Wydawca/Deweloper
• Psygnosis/Reflections
Rok wydania • 1989
Liczba dyskietek • 2
Model • A500

Ocena • **65%**

Zalety • dynamiczne tło poziomów, muzyka
Wady • drewniana mechanika walki, natychmiastowy zgon za wybór niewłaściwej drogi

Urocze zamczyska i wijące się wokół macki...



W Space Ace spotykamy potwory dosłownie twarzą w twarz.

Dragon's Lair & Space Ace

Pierwszy raz o Space Ace usłyszałem w piątej klasie podstawówki – ktoś rozpuścił plotkę, że w salonie gier na Dworcu Centralnym pojawiła się niezwykła maszyna. Po szkole z kolegami urządziliśmy wyprawę, żeby zobaczyć o co biega i przepuścić kieszonkowe. Kiedy dotarliśmy na miejsce automat z napisem Space Ace był tak oblężony przez gapiów, że nie sposób było się przepchać i nawet rzucić okiem. Wybraliśmy najmniejszego z nas i podsadziliśmy go do góry, żeby sponad głów tłumu mógł zdać nam relacje. Kiedy go opuściliśmy był w stanie powiedzieć tylko jedno: „O [niecenzuralne]!" i zastygł w osłupieniu...

Jakby grać główną rolę w animowanym filmie...

W końcu, kiedy dopchaliśmy się do automatu, opad szczęki był gwarantowany. Zamiast znanych z innych automatów pikseli, oglądaliśmy film animowany! Film, którym można było sterować. To było prawdziwe katharsis, nowa jakość w grach, bijąca na głowę ówczesną konkurencję. Wszystko za sprawą nowej technologii, wykorzystującej w roli nośnika danych LaserDisc do wyświetlania animacji Dona Blutha. Ten ostatni wcześniej pracował dla Disneya, a własnym nazwiskiem firmował gry i sekwencje animowane, które trafiły do automatów arcade.

Dirk i Singe, Dexter i Borf

Space Ace to nie jedyna gra zrealizowana w tej technologii, poprzedza ją Dragon's Lair z 1983 r. Obie gry zbudowano na tym samym pomyśle – oglądamy sekwencje filmowe i w odpowiednim momencie naciskamy przycisk lub wychylamy manetkę joysticka. Jeśli zareagowaliśmy we właściwym momencie, przechodziliśmy do kolejnego fragmentu animacji. W przeciwnym wypadku oglądaliśmy zabawną scenkę śmierci bohatera, traciliśmy życie i trzeba było zaczynać od nowa, a po wyczerpaniu puli żyć – wrzucić do automatu kolejne monety... Space Ace (1984 r.) i Dragon's Lair (1983 r.) to prekursorzy gatunku gier QTE (quick time event), w których cała interakcja gracza sprowadzała się do błyskawicznej reakcji na wydarzenia rozgrywające się na ekranie. We współczesnych grach mechaniki QTE wykorzystywane są najczęściej w formie minigier np. podczas walk z bossami. W połowie lat 80. – jakość animacji oglądanych na ekranach automatów arcade po prostu zrywała kask...

Interaktywne animacje

W Dragon's Lair pomagamy rycerzowi Dirkowi uwolnić księżniczkę z łap smoka Singe'a. W Space Ace wspieramy Dextera (tytułowego Ace'a) w ratowaniu kosmicznej kadetki Kimberly z rąk Komandora Borfa, przy okazji udaremniając jego plan podbicia Ziemi za pomocą promieni Infanto. Space Ace jest bogatszy w dialogi, ma też kilka alternatywnych dróg przejścia oraz trzy poziomy trudności. Na najłatwiejszym zobaczymy tylko połowę scenek, żeby obejrzeć całość, trzeba zdecydować się na opcję najtrudniejszej rozgrywki.

Z laserowego dysku na dyskietki

Niestety, amigowe wersje Space Ace'a i Dragon's Lair to zaledwie fragmenty oryginalnych gier, których bezbłędne przejście zajmie kilka minut (kilkanaście w wersji arcade). Mimo to gra zdobyła ogromną popularność, bo oferowała niespotykaną w tamtych latach oprawę graficzną. Pod koniec lat 80. były to gry, które dowodziły, jak wiele potrafi pokazać na ekranie Amiga. Dragon's Lair ukazało się na Amidze w 1989 roku i zajmowało 6 dyskietek (większość gier mieściła się maksymalnie na dwóch), wykorzystano po 1040 kB miejsca na jednym nośniku (zamiast standardowych 880 kB), co utrudniło kopiowanie gier crackerom i wpłynęło na zwiększenie oficjalnej sprzedaży gry. Większość gier na Amigę złamano w ciągu kilku dni od wydania, zabezpieczenia Space Ace'a i Dragon's Lair poddały się po pół roku. System CAST (Cell Animation Sequencer Tool), odpowiedzialny za wyświetlanie sekwencji, zajmował na dyskietkach zaledwie 10 kB, reszta to animacje i dźwięki.

Sekwencje z wersji arcade, których brakowało w edycji na Amigę w 1990 roku, wydano jako Dragon's Lair: Escape from Singe's Castle. W kolejnych latach Amiga doczekała się portów Dragon's Lair II i III, jednak nie odniosły one sukcesu podobnego do „jedynki". Space Ace (z 1989 r.) doczekał się kontynuacji w Space Ace 2: Borf's Revenge (1991 r.), będąc grą poskładana z niewykorzystanych scen z laserdyskowego pierwowzoru, plus kilku dodatkowych.

Podsumowanie: Czy dziś warto spróbować swoich sił w potyczkach z Singe'em i Borfem? Nie ma się co oszukiwać, odpowiedź brzmi: nie. To bardziej frustrujące niż kiedyś. Wygodniej obejrzeć przejście gry na YouTubie. Nie zmienia to faktu, że Dragon's Lair i Space Ace to wyjątkowo ładny kawałek historii komputerowej rozrywki.

Jetboy

Dragon's Lair z przeplotem

Dragon's Lair obsługuje tryby wysokiej rozdzielczości (wystarczy nacisnąć klawisz [H]), ale bez dźwięku podczas rozgrywki. Grę można obejrzeć też w trybie interlace (z dźwiękiem).

METRYKA
Wydawca/Deweloper ReadySoft/Visionary Design
Rok wydania • 1989
Liczba dyskietek • 6
Model • A500, A1000
Ocena • 80%
Zalety • niesamowite animacje
Wady • rozgrywka opierająca się na zapamiętaniu sekwencji i błyskawicznej reakcji (QTE)

METRYKA
Wydawca/Deweloper ReadySoft/ReadySoft
Rok wydania • 1989
Liczba dyskietek • 4
Model • A500
Ocena • 90%
Zalety • niesamowite animacje
Wady • rozgrywka opierająca się na zapamiętaniu sekwencji i błyskawicznej reakcji (QTE)

Lost Dutchman Mine

Strzelaniny ekscytują, ale mogą skończyć się tragicznie. Jad grzechotnika, kula w bebechach albo wraża strzała to częste przyczyny zgonu.

Sądzicie, że pikselowi bohaterowie po jakimś czasie udają się na zasłużoną emeryturę? Nic bardziej mylnego. Nie dla nich śródziemnomorskie kurorty, ciepłe kapcie i kanapa. Bohaterowi Lost Dutchman Mine starość mija na przeszukiwaniu opustoszałych kopalń, przegrywaniu pantalonów w pokera, strzelaniu się z bandziorami i... umieraniu (i umieraniu, umieraniu...).

W grze kierujemy losami podstarzałego, trawionego gorączką złota jegomościa. Pojawia się ono nawet w nazwie mieściny, do której przyszło siwobrodemu zawędrować – Goldfield. Tu zdobędziemy sprzęt na wyprawy, sprzedamy samorodki i roztrwonimy w barze banknoty. Ulicę okala kilka budynków na krzyż, ale każdy z nich jest istotny – lekarz wyciągnie kulę, w gazecie przeczytamy o aktywności Indian etc. Po jakimś czasie rozlokowanie fasad Goldfield wypali się pod waszymi powiekami i nawet obudzeni o trzeciej nad ranem wyrecytujecie ich nazwy. Właściwa zabawa zaczyna się, gdy opuszczamy bezpieczną mieścinę, wyruszając na poszukiwania bogactw.

Dutchman Mine

Tytułowa kopalnia nie narodziła się w głowach twórców gry. Po Stanach od dekad krąży legenda o tym miejscu. Bogate w żyły złota korytarze mają znajdować się w Arizonie. Rzekomo – odkrył je niemiecki (a nie holenderski!) imigrant Jakob Waltz, który zmarł, zabierając tajemnicę lokalizacji do grobu.

Lost Dutchman Mine często zmienia perspektywę. Na brak różnorodności nie można narzekać.

Celowniczek, survival, eksploracja z domieszką rogue

Perspektywa ulega zmianie, a my obserwujemy świat z lotu ptaka. Od teraz czeka nas gatunkowy kiermasz. Dostrzeżemy m.in. elementy survivalu – musimy dbać o nawodnienie, kontrolować wskaźnik głodu, monitorować dochodzącą do 90 stopni temperaturę... na szczęście wyrażaną w Kelwinach (czego jako dzieciak nie wiedziałem i wyobrażałem sobie wrzącą w starym dziadydze juchę). Zapasy w razie potrzeby uzupełnimy w trasie. Rzeczka dostarczy wody, możemy w niej także łowić ryby (w formie sympatycznej minigierki). Warto spróbować płukania złota. Jeśli się uda, za pierwsze zarobione pieniądze kupimy kilof, linę, lampę oraz zapałki. Może nawet uzbieramy na osiołka (z dodatkowymi slotami na złoto!)? Przewidziano też zwiedzanie jaskiń oraz opuszczonych kopalń, których w grze jest ponad setka! Budżet ratuje też polowanie na bandytów, bo lokalny szeryf nieźle płaci za krnąbrnych gagatków... Żeby tylko nie trafić na Indian albo grzechotnika (wtedy weźmiemy udział w walce jak w celowniczkach – a to kolejna gatunkowa wolta).

Swoboda i regrywalność to drugie imię produkcji

O śmierć tu łatwo, a kiedy zaczynamy od nowa, rozlokowanie miejscówek i przeciwników ulega zmianie. Spotkałem się z opinią, że Lost Dutchman Mine to proto-roguelite (centralny hub, planowanie kolejnego runu, nauka na błędach, częste zgony) i uważam, że jest to teza do wybronienia.

Sterowanie może okazać się kontrintuicyjne: twórcy postanowili wykorzystać joya, mysz i okazjonalnie klawiaturę. Instrukcja szybko uspokaja: „Mysz nie ma sobie równych jako narzędzie do wskazywania i wybierania, a joystick idealnie nadaje się do przesuwania

i kierowania obiektami na ekranie. Stąd przyjęte przez nas, nieco unikalne podejście, polegające na wykorzystaniu obu urządzeń do tego, co każde z nich robi najlepiej". Graficznie jest bardzo dobrze, tła przedstawiające odległe masywy górskie potrafią zachwycić i wprowadzają w melancholijny klimat. Gorzej wypada udźwiękowienie – prawie nie uświadczymy tu muzyki, ale to raczej wynik artystycznej wizji.

Podsumowanie: Lost Dutchman Mine to zaskakująco repetytywna gatunkowa karuzela. Nie prowadzi gracza za rączkę. Dopuszcza pomyłkę, zgubienie drogi. Pozostawia decyzję czym i jak długo chce on się zajmować. Najwyżej umrze. A potem umrze (i jeszcze raz umrze... jak zanikające echo w kanionie).

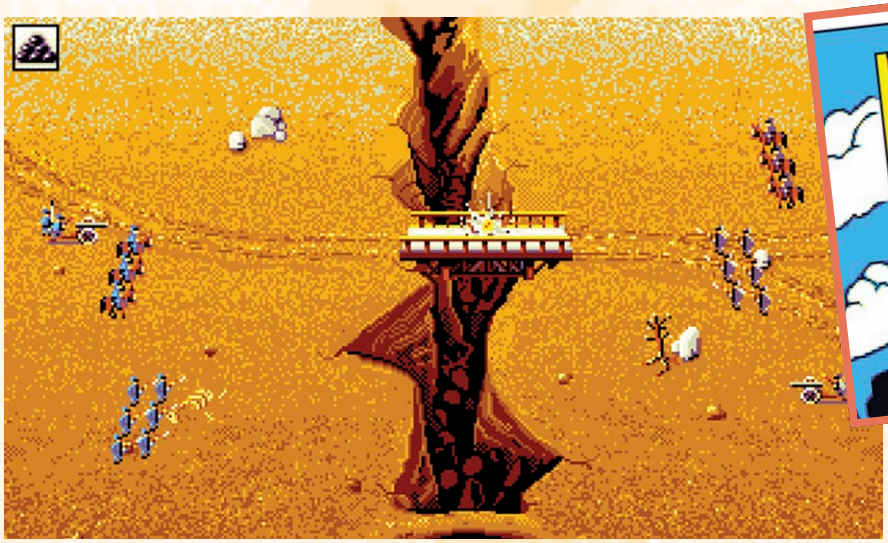
Adamus

METRYKA

Wydawca/Deweloper
Innerprise/Magnetic Images
Rok wydania • 1989
Liczba dyskietek • 1
Model • A500

Ocena • 75%

Zalety • gameplayowa różnorodność, regrywalność
Wady • przeciętna oprawa dźwiękowa



Potyczki doskonale balansują konieczność strategicznego myślenia ze zręcznościowy wyzwaniem.

Planszówkowy aspekt tytułu zrealizowane bezbłędnie. Zasady niby proste do ogarnięcia, ale myśleć musieliśmy zawsze dwa kroki do przodu.

North & South

Wojna. Wojna nigdy się nie zmienia. No, chyba że mowa o jej interpretacjach w grach. Przełom ósmej i dziewiątej dekady poprzedniego wieku był okresem, w którym formalne eksperymenty mieszały się z krzepnięciem konkretnych gatunków. Trend ten widać w North & South, produkcji wpisującej się w założenia gry strategicznej i zarazem je przełamującej. Twórcy nie bali się sięgać po komediową stylistykę, kontrowersyjną w kontekście traumatycznej dla Amerykanów wojny domowej.

North & South bierze na tapet wojnę secesyjną. Nie ma tu jednak trudnych moralnie decyzji i grozy bratobójczych starć. Sam konflikt przedstawiono w humorystyczny sposób. Do wyboru mamy cztery scenariusze (lata 1861-1864), różniące się proporcją sił na mapie strategicznej. Tytułowe dwie frakcje podpowiadają rozgrywkę multiplayer i polecam właśnie w taki sposób smakować konflikt Unii z Konfederacją (Ja miałem to szczęście, że pod ręką zawsze był młodszy brat.).

Mapa taktyczna, zręcznościowe bitwy, chodzona bijatyka

Podczas zabawy nasze wojska przemieszczamy na mapie strategicznej, gdzie próbujemy zająć pola wroga. Jeśli na owych nie ma armii, przejęcie to formalność. W innej sytuacji dochodzi do potyczki, wtedy naprzeciw siebie stają oddziały złożone z różnej ilości piechoty, kawalerii i artylerii. Bitwy są zręcznościowe, ale mają pewien taktyczny szyt: friendly fire, niszczenie mostów, niemożność wycofania raz wprawionej w ruch konnicy spra-

Les Tuniques Bleues

North & South oparto na belgijskim komiksie „Les Tuniques Bleues", komediowej, ale i ukazującej potworności wojny interpretacji konfliktu Unii z Konfederatami. Stephane Baudet wspomina: „Ponieważ bardzo lubiłem gry planszowe, wpadłem na pomysł zaprojektowania strategii czasu rzeczywistego – pierwszej w swoim gatunku – której akcja toczyłaby się podczas wojen napoleońskich. Na szczęście firma Infogrames nabyła prawa do «Les Tuniques Bleues», ale projekt zmierzał donikąd, więc przeniosłem na niego swoje pomysły".

wiają, że oprócz zręcznych palców liczy się także wytrenowana mózgownica. Ponadto tytuł oferuje sekwencje mieszające platformówkę 2D z beat'em upem.. Biegnąc i bijąc zdobędziemy fort, albo przejmiemy przewożący złoto pociąg. Kontrola nad koleją jest o tyle ważna, że pieniądze gwarantują dodatkowe siły militarne. Od czasu do czasu nasze oddziały sparaliżuje burza, przetrzebią je Indianie czy to poturbują Meksykanie...

Nic nie stoi na przeszkodzie, by powyższe przeszkadzajki wyłączyć. Podobnie z bitwami i fragmentami bieganymi. Możemy wręcz zmienić tę multigatunkową komedię w klasyczną planszówkę.

Między realizmem a parodią

Nawet najwięksi z malkontentów mieliby problem z przyczepieniem się do jakiegoś aspektu wykonania gry. Grafika lawiruje między parodystycznym, kreskówkowym stylem, a zauważalnym podczas bitew realizmem. Menu startowe gry zrealizowano z budzącym podziw pietyzmem – jest kolorowe, zabawne, pełne interaktywnych elementów (w tym: szczypanie fotografa kursorem). Utworów odtwarzanych podczas wyboru języka czy wskazywania konfliktu (subtelnie parodiujących poszczególne hymny) będziecie słuchać w kółko.

Podsumowanie: „Infogrames [...] próbowało uprzywilejować rozgrywkę, nie ścisłą dokładność historyczną" – podaje instrukcja. Takie podejście zaprocentowało. Prymat dobrej zabawy nad powagą tematu nie oznacza, że mamy do czynienia z produkcją płytką czy prostacką. Przeciwnie – sporo tu strategicznych i taktycznych zagwozdek. Poza tym chyba nic złego w tym, że zamiast bez przerwy marszczyć brwi, parskniemy od czasu do czasu śmiechem.

Adamus

METRYKA

Wydawca/Deweloper
Infogrames
Rok wydania • 1989
Liczba dyskietek • 1
Model • A500

Ocena • 90%

Zalety • błyszczy w trybie dwuosobowym, podatna na modyfikacje zabawa, dźwięk
Wady • gra z komputerem na dłuższą metę nuży

HORRORSOFT, JEGO MROCZNA MUZA ELVIRA I MUZEUM FIGUR WOSKOWYCH

Jak Brytyjczycy zmienili oblicze horroru

Od niszowych początków w zakurzonym sklepie muzycznym w Birmingham do globalnej rewolucji w gatunku horroru w grach komputerowych – historia HorrorSoftu to opowieść o odwadze i dążeniu do innowacji.

Bohaterem tej opowieści jest Mike Woodroffe – kluczowa postać w rozwoju brytyjskiego przemysłu gier wideo. Prowadził on sklep muzyczny w Birmingham, gdzie kierowany pasją do gier wideo rozszerzył działalność o sprzedaż oprogramowania. Zdolny przedsiębiorca ujrzał potencjał w importowaniu amerykańskich gier do Wielkiej Brytanii, mając na uwadze fakt, że wiele amerykańskich produkcji nie było dystrybuowanych w tym kraju, a to otwierało pewną niszę rynkową. Nowo powstała firma Adventure International UK zaczęła sprzedawać popularne amerykańskie tytuły na brytyjskim rynku. Import był istotny, bo rynek gier wideo stawał się globalny, a ich dostępność była ograniczona ze względu na regionalne bariery dystrybucyjne. W tamtych czasach założona przez Scotta Adamsa w USA Adventure International przodowała w tworzeniu

Mike Wodroffe

przygodowych gier tekstowych, znanych z prostego interfejsu i głębokich fabuł. Sukces serii gier Adventureland i innych skłonił Woodroffe'a do przyniesienia ich na brytyjski rynek. To było dobre posunięcie, interes się kręcił coraz bardziej, a Woodroffe stopniowo budował podstawy pod przyszłą ekspansję firmy.

Narodziny Adventuresoft UK

Przełom w działalności firmy nastąpił w 1985 roku, kiedy w obliczu problemów Adventure International USA, brytyjska filia postanowiła podjąć się tworzenia własnych tytułów. Rozumiejąc dobrze potrzeby lokalnych graczy, chwycili za „dłuto", by stworzyć własne produkcje, co stanowiło naturalny krok mający na celu ugruntowanie pozycje firmy jako ważnego gracza na brytyjskim rynku. Pierwszym dużym sukcesem brytyjskiego oddziału Adventuresoft było Gremlins – The Adventure, gra oparta na popularnym hicie kinowym, którego nie trzeba nikomu przedstawiać. Produkcja ta zdobyła popularność dzięki innowacyjnej rozgrywce oraz, niewątpliwie, magii pierwowzoru ze srebrnego ekranu.

Nie zadowalając się jednym zwycięstwem, firma Woodroffe'a poszła za ciosem, zabezpieczając prawa do serii popularnych tekstowych gier przygodowych Mysterious Adventures Briana Howartha, co jeszcze bardziej umocniło jej pozycję na rynku gier. Wizerunkowe wsparcie stanowił udział w produkcji

serii gier opartych na książkowej serii Fighting Fantasy – idealnie skoordynowany z rosnącą popularnością wśród młodych czytelników.

Po poważnych problemach Adventure International USA w 1986 r., brytyjska filia nie miała innego wyjścia, niż uniezależnić się od bankrutującej marki. Rebranding na Adventuresoft UK symbolizował nowy etap działalności. Debiutem była gra Rebel Planet, należąca do serii Fighting Fantasy. Tytuł wyróżniał się na tle innych gier tej ery dzięki złożonej fabule i rozwiniętym mechanizmom decyzyjnym, pogłębiając formułę zapoczątkowaną przez wcześniejsze gry z serii. Pomogła też współpraca przy tworzeniu Heroes of the Lance na podstawie pierwszego modułu kampanii RPG Dragonlance. Dobre posunięcia umożliwiły firmie nie tylko przetrwanie trudnego okresu, ale również umocniły jej pozycję jako innowacyjnego twórcy gier. Nadszedł czas, by spróbować czegoś nowego.

HorrorSoft i nowe oblicze grozy

Technologia się rozwijała, a gracze mieli powoli dość klasycznych gier tekstowych. Woodroffe po raz kolejny dostrzegł szansę na wprowadzenie innowacji. W 1988 r. założył HorrorSoft, by wykorzystać możliwości multimedialne, które oferowały nowe platformy takie jak Amiga. Marzeniem Mike'a było przeniesienie atmosfery popularnych horrorów na grunt interaktywnej rozrywki. Produkcja gier była wtedy łatwiejsza, koszty mniejsze, więc można było pokusić się na podobne eksperymenty. HorrorSoft szybko stał się synonimem mrocznych gier przygodowych, a chociaż te były niszowe, to stanowiły ważny krok w ewolucji gatunku. HorrorSoft wyprodukował: Personal Nightmare (1989 r.), Elvira: Mistress of the Dark (1990 r.), Elvira II: The Jaws of Cerberus (1991 r.) oraz Waxworks (1992 r.). Gry te zyskały uznanie dzięki niespotykanej do tej pory oprawie audiowizualnej, rozbudowanej narracji i unikalnej atmosferze. Personal Nightmare, pierwsza 16-bitowa produkcja firmy, oczarowała graczy nowatorskim interfejsem oraz możliwością interakcji za pomocą myszy, co wyznaczało nowe standardy. Stopniowa ewolucja tych rozwiązań jest widoczne w kolejnych produkcjach firmy.

Moje pierwsze zetknięcie z grami HorrorSoftu było spełnieniem marzeń fana opowieści grozy. Trudno było mi

oderwać oczy od tych sugestywnych, ocierających się o makabrę horrorów retro. Sceny pełne robaków wypełzających z krwawiących ran czy ropy sączącej się z pokrytych strupami zwłok. I jeszcze groteskowe, inspirowane twórczością Lovecrafta deliryczne sekwencje walk z piekielnymi mocami, przykuwały niespotykanym realizmem. Do tego zauważalne wpływy kultowych horrorów z tamtej epoki, jak Splatterhouse, Halloween czy The Texas Chainsaw Massacre. Pikselowa grafika emanowała niezwykłym, mrocznym klimatem, który działał na naszą wyobraźnię. Stylistyka gore stanowiła niezwykły poligon doświadczalny w oprawie wykorzystującej możliwości graficzne Amigi.

A to właśnie grafika w produkcjach HorrorSoftu kryje w sobie zdumiewające, makabryczne piękno, poprzez niepokojącą mieszankę realistycznego gore z nałożonym na to ziarnistym filtrem. Nowsze gry korzystały z palety 256 kolorów, co umożliwiało większe zróżnicowanie wizualne, jednak już nawet w starszym Personal Nightmare twarze postaci ukazano z niezwykłą dbałością o detale, przy użyciu cieni, które podkreślały zapadnięte policzki i puste oczodoły. Szczególnie w pamięć zapadła mi Elvira II, wyróżniająca się wizualizacjami ciał zmiażdżonych pod gruzami czy zwłok, które odsłaniały oberwane ciało z szkarłatnoczerwoną skórą, eksponując każde ścięgno. Patrząc na te sceny, można było niemal poczuć zapach gnijącego mięsa i odbywającego się rozkładu, bo martwe ciała wydawały się wtedy niemal fotorealistyczne. Nawet dzisiaj gry HorrorSoftu wciąż emanują mrocznym, niespotykanym pięknem stylistyki piksel art w jej szczytowej formie.

Romans z Władczynią Ciemności

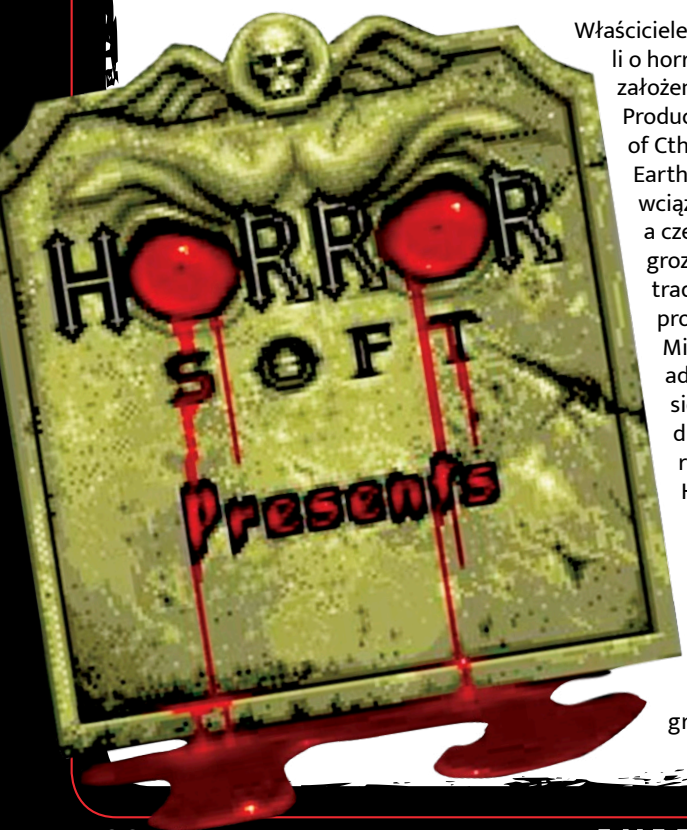
Seria Elvira i jej duchowy sequel Waxworks szybko zdobyły popularność dzięki nowatorskiemu podejściu do konwencji horroru. Mimo że gry te klasyfikowane są jako przygodówki, czerpią mocno z powieści grozy. Liczne, widowiskowe zgony

naszych bohaterów stały się jednym z ich znaków rozpoznawczych. Centralną postacią z gier HorrorSoftu była Elvira, znana z amerykańskiej telewizji wiedźma, odgrywana przez aktorkę Cassandrę Peterson. Elvira stała się ikoną kampowego, humorystycznego podejścia do horroru, co doskonale współgrało z estetyką gier HorrorSoftu. Inspiracje czerpane z klasycznych horrorów i gotyckich opowieści, a także z lekkiego podejścia do tematu w filmach o Elvirze, przekładały się na klimat gier.

Historia związku Elviry z produkcjami firmy sięga końca lat 80., kiedy to Mike Woodroffe dostrzegł potencjał tej postaci jako maskotki nowej serii gier. Elvira była idealną kandydatką ze względu na swój charakterystyczny wygląd oraz popularność wśród fanów gatunku. Pierwsza gra, Elvira: Mistress of the Dark, szybko zyskała uznanie odbiorców dzięki unikalnemu klimatowi eksploracji ponurego, pełnego pułapek zamczyska. Kontynuacja, Elvira II: The Jaws of Cerberus, przeniosła nas do współczesnych realiów nawiedzonego studia filmowego w Hollywood. Elvira, choć nie była grywalną postacią, stanowiła kluczowy element rozgrywki, skutecznie zachęcając graczy do eksploracji pełnych niebezpieczeństw planów filmowych. Związek Elviry z HorrorSoftem przyniósł firmie znaczny rozgłos. Gracze mieli okazję nie tylko się przestraszyć, ale również poczuć motylki w brzuchu. Obok bycia ikoną grozy, Elvira była również pełną seksapilu kobietą-wampem z jędrnym, wylewającym się z ubrania biustem. Stanowiła miłą przeciwwagę dla dreszczowca, a mroczna kusicielka pewnie spowodowała u niejednego gracza lekki krwotok z nosa.

Reszta była historią

Niegdyś horrory były stosunkowo wąską nisza, która nie przyciągała szerokiej publiczności jak inne gatunki. Mimo że gry HorrorSoftu były cenione przez fanów opowieści grozy, ograniczona baza odbiorców nie wystarczyła do utrzymania rentowności firmy. Stąd przestała istnieć jako niezależna marka z powodu wewnętrznych decyzji biznesowych. Zmiana ta umożliwiła firmie dostosowanie się po raz kolejny do zmieniających się trendów na rynku gier. Rebranding w Adventure Soft Publishing w 1992 roku otworzył nowy rozdział w jej historii, zaznaczony sukcesem Simon the Sorcerer, inspirowanego klasycznymi opowieściami o czarodziejach.



Właściciele nigdy jednak nie zapomnieli o horrorowych korzeniach i po założeniu kolejnej firmy, Headfirst Productions, wydali w 2005 r. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Pasja do tworzenia horroru wciąż tliła się w sercu właściciela, a czerpiąca z bogactwa gotyckiej grozy produkcja kontynuowała tradycję rozpoczętą w dawnych produkcjach HorrorSoftu. Mike Woodroffe pokazuje, że adaptacja do zmieniających się gustów graczy to klucz do sukcesu w dynamicznie rozwijającej się branży gier. Historia HorrorSoftu, choć krótka, powinna inspirować nowe pokolenia twórców, by odważnie podążać za swoimi wizjami, nieustannie poszukując nowych sposobów na opowiadanie historii i angażowanie graczy.

Mazzi

Personal Nightmare

W Personal Nightmare gracz przyjeżdża do rodzinnej miejscowości, by odnaleźć zaginionego ojca, pastora miejscowego kościoła. Odkrywa, że tajemnicze zło zaczyna wpływać na codzienne życie miasta, a niektórzy mieszkańcy zachowują się w niepokojący sposób. Zagadki i interakcje z mieszkańcami to klucz do ukończenia gry.

Gra oddaje atmosferę angielskiego miasteczka lat 80., łącząc prostą grafikę z bogatymi tekstami. Interakcja z otoczeniem i postaciami daje odkrywać kolejne elementy fabuły, które nasycone są subtelnym horrorem. Oprawa jest prosta, z naciskiem na tekst i podstawowe ilustracje, bo użycie palety barw ograniczała technologia. Interaktywność i wykorzystanie umiejętności dedukcyjnych gracza, to podstawa rozgrywki. Gra oparta głównie na tekście z elementami graficznymi skupia się na interakcjach z otoczeniem i postaciami oraz zbieraniu przedmiotów, pomagających w rozwiązaniu kolejnych zagadek.

W trakcie rozgrywki gracz musi stawić czoła różnym nadprzyrodzonym istotom, takim jak wampiry, wiedźmy czy piekielne ogary, by w końcu pokonać samego diabła. Elementy horroru są subtelne, ale skuteczne, a napięcie wzmaga towarzysząca nam cały czas niepewność.

Personal Nightmare jest ukłonem w stronę fanów klasycznych horrorów, oferując unikalną atmosferę i wciągającą historię.

Mazzi

METRYKA

Wydawca/Deweloper
HorrorSoft
Rok wydania • 1989
Liczba dyskietek • 3
Model • A500

Ocena • 75%

Zalety • pełna napięcia fabuła, dedukcja
Wady • skomplikowane zagadki, nieintuicyjny interfejs użytkownika

Elvira: Mistress of the Dark

Gdy popularna królowa horroru prosi o pomoc w odzyskaniu opanowanego przez siły ciemności zamku, trudno jej odmówić. W tej kultowej przygodówce, gracz pomaga Elvirze odzyskać zamek opanowany przez siły ciemności.

Grafika w surowym gotyckim stylu oddaje mroczny klimat zamczyska, łącząc humor z dynamiczną rozgrywką w unikalną mieszankę horroru i komedii. Otoczenie wzmacnia uczucie grozy podczas eksploracji jego poszczególnych rejonów, jak część mieszkalna, kuchnia czy zamkowe piwnice.
W międzyczasie rozwiązujemy zagadki i musimy stawić czoła plejadzie wrogów rodem z klasycznych horrorów. Prosta walka wymaga taktycznego myślenia, a niektóre bestie można pokonać tylko korzystając z określonego przedmiotu.

Jednym z ciekawszych elementów jest możliwość tworzenia magicznych mikstur z pomocą księgi zaklęć, łącząc znalezione w posiadłości składniki. Gra nie stroni od czarnego humoru, a Elvira często z przymrużeniem oka komentuje wydarzenia, co rozluźnia atmosferę. Dodatkowym atutem jest potęgująca uczucie niepokoju i napięcia ścieżka dźwiękowa. Wracając do Elviry po latach, można ponownie docenić, jak w unikalny sposób łączy ona strach i komizm, jednocześnie oddając hołd klasycznym dreszczowcom.

Mazzi

METRYKA
Wydawca/Deweloper
HorrorSoft
Rok wydania • 1990
Liczba dyskietek • 5
Model • A500
Ocena • 80%
Zalety • połączenie humoru z horrorami, innowacyjna rozgrywka
Wady • częste i frustrujące śmierci bohatera

Elvira II: Jaws of Cerberus

Kontynuacja przygód Elviry zabiera nas do hollywoodzkiego studia filmowego, gdzie kręcone są horrory z mroczną ślicznotką. Gracze ponownie mają za zadanie uratować Władczynię Ciemności, tym razem z rąk mitycznego Cerbera.

Gra ocieka mroczną atmosferą i klimatem horrorów z lat 80. Korytarze studia filmowego skrywają liczne zagadki i niebezpieczeństwa, a plany filmowe zabierają nas do wewnątrz fikcyjnych światów, jak jaskinie pająków, nawiedzony dom czy katakumby. Spotykane potwory skutecznie podnoszą poziom adrenaliny, a każdy krok może być ostatnim. Przykładowo, gdy w nawiedzonym domu kładziesz się obok uroczej młodej kobiety w łóżku, seksowna scena kończy się makabrycznym twistem.

Elvira II sprytnie naśladuje popularne gry RPG, jak Dungeon Master czy Eye of the Beholder. Nawigacja odbywa się za pomocą kierunkowych strzałek, a używanie przedmiotów jest kluczowe dla postępów. Oprawa graficzna to małe dzieło sztuki. Szczegółowość i paleta kolorów wersji na Amigę zwracają uwagę i wprowadzają w odpowiedni nastrój, a soundtrack znakomicie buduje atmosferę. Tak jak pierwowzór, wymagająca rozgrywka z nutką humoru tworzą niezapomniane wrażenia. Gra stanowi jednak niemałe wyzwanie, ale satysfakcja z uratowania Elviry i pokonania Cerbera jest tego warta.

Mazzi

METRYKA
Wydawca/Deweloper
HorrorSoft
Rok wydania • 1992
Liczba dyskietek • 7
Model • A500
Ocena • 85%
Zalety • głęboka rozgrywka z elementami RPG, czarny humor
Wady • skomplikowane zagadki

Waxworks

W ostatniej, już niezwiązanej z licencją Elviry grze HorrorSoftu odwiedzamy nawiedzone muzeum figur woskowych. Historia skupia się na motywie przerwania rodzinnej klątwy, wywołanej wieki temu przez złą czarownicę. Każda ekspozycja to portal do innej epoki, gdzie gracz musi naprawić dawne błędy, by zmienić losy swojej rodziny.

Grafika osiąga szczyt możliwości dewelopera, a szczegółowa oprawa kreuje unikalne światy pełne zagadek i niebezpieczeństw. Od kopalni złota, po egipskie grobowce i wiktoriańską Anglię – każde z odwiedzanych miejsc oparte jest na znanych mitach i legendach, ma też swój własny, niepowtarzalny klimat oraz charakterystycznego przeciwnika jak Kuba Rozpruwacz, arcykapłan czy zmutowana roślina.

Interaktywny system walki wymaga strategicznego myślenia, a ciekawe zagadki to faktycznie czołówka serii. Mechanika walki umożliwia po raz pierwszy celowanie w konkretne części ciała przeciwnika. Widząc, jak deweloper bawi się elementami RPG i przygodowymi, trudno nie podziwiać ich ambicji. Pełna intrygujących scen gra stanowi godne zakończenie krótkiej, ale owocnej działalności HorrorSoftu.

Mazzi

METRYKA
Wydawca/Deweloper
HorrorSoft
Rok wydania • 1992
Liczba dyskietek • 10
Model • A500
Ocena • 90%
Zalety • realistyczna grafika, głęboka narracja
Wady • wysoki poziom trudności

CZTERY MAGICZNE DEKADY GIER:

ROZKWIT 7 TŁUSTYCH LAT (1990-1996)

V0yager: Po okresie pierwszych zachwytów możliwościami Amigi 500 następuje siedem złotych lat Przyjaciółki. W tym czasie rodzą się najważniejsze hity, rośnie portfolio amigowych deweloperów.

Rok 1990 to wysyp dobrych tytułów na Amigi – od izometrycznego Cadavera The Bitmap Brothers, przez doskonałe CRPG-i: Captive, Crystals of Arborea, Drakkhen i pięknie ilustrowane horrory (Elvira: The Mistress of the Dark). Przez ekrany Amig przewija się Kick Off 2, The Killing Game Show i King's Quest IV oraz Larry 3, a na deser Police Quest II. Do tego Loom, The Lost Patrol i Lotus Turbo Esprit. Delphine Software dostarcza Operation Stealth, a Bullfrog – PowerMongera. Na ekranach szaleje Shadow of the Beast II, a pod wodą Silent Service II. Na deser: Turrican, Wings i Wizardry!

1991 to rok należący do Another World, Lemmings, Alien Breed, Moonstone: A Hard Days Knight, Eye of the Beholder i The Secret of Monkey Island. W ich cieniu pozostają wyścigi, jak Formula One Grand Prix, Lotus Turbo Challenge II i Vroom. Jednak 1991 rok to także premiera Gods, Heimdalla, Tokiego i HeroQuesta. Brytyjczycy budują Mega lo Manię, a Francuzi – Metal Mutanta. Do tego King's Quest V i Space Quest IV.

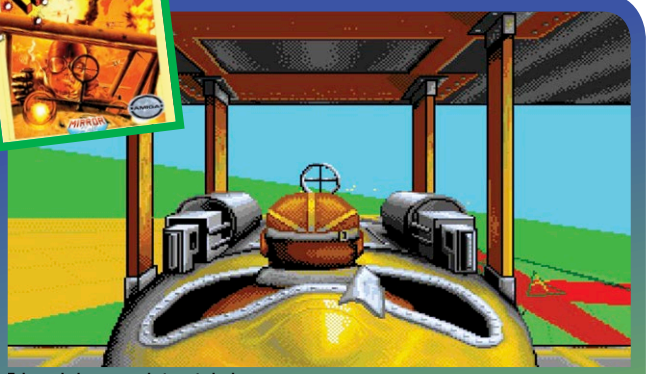
1992 to rok ciekawy dla wielbicieli CRPG-ów – w Thalionie rodzi się Amberstar, HorrorSoft raczy nas Elvirą II, Westwood – Eye of the Beholder II, Silmarilsi dają nam Ishara, a Raven – Black Crypta. Lord British zaprasza do Ultimy VI, a New World Computing – do Might and Magic III. W gronie przygodówek debiutuje Ween: The Prophecy, Bargon Attack, pierwsza Dune i dwie części Gobliiins. Sierra ma dla nas Larry'ego 5 i Police Questa III, a LucasArts – Monkey Island 2. Do tego magiczne podróże w Curse of Enchantia, Legend of Kyrandia, Lure of Temptress i Hooku oraz mroczny Dark Seed. Do postrzelania jest Apidya, a na wyścigowym topie Lotus II: The Ultimate Challenge. Cover Girl Strip Poker też nie studzi emocji. Najważniejsze jest jednak przetrwanie w Civilization, zmagania z flipperami z Pinball Dreams i Pinball Fantasies, a także przygody Conrada we Flashbacku oraz wślizgi/gole w Sensible Soccerze.

W 1993 r. Team 17 dalej dawał nam popalić w Alien Breedzie II i niezłym Body Blows, ale też zaraził nas Superfrogiem. Skoczne przygody trafiły się też w Lionhearcie i Traps 'n' Treasures. Postrzelaliśmy również w The Chaos Engine, Cannon Fodderze, Deluxe Galadze oraz Walkerze i Hired Guns. To samo w Desert Strike, Gunshipie 2000 i Starduście (jeszcze nie Super). LucasArts dostarczył świetnego Indianę Jonesa and the Fate of Atlantis, Coktel Vision – Goblins 3, Interplay – The Lost Vikings. AdventureSoft i HorrorSoft stały w rozkroku, serwując słodkiego Simona the Sorcerera i krwiste Waxworks. Rok 1993 należy jednak do RTS-ów: Diggers, Dune II: The Battle for Arrakis i The Settlers. Serca miłośników CRPG w tym samym czasie skradł Ambermoon, Darkmere, Perihelion i Ishar 2. Rok 1993 dopełniła premiera Frontiera: Elite II.

W 1994 roku amigowcy dostali Aladdina i Benefactora. Zwieńczeniem sagi 2D okazał się Alien Breed: Tower Assault, pojawił się też pięknie narysowany Banshee i animowany (w tle) Microcosm na CD32 oraz Super Stardust. Czas upływał pod znakiem bijatyk: rodzimego Franko, nietypowej Elfmanii, Mortal Kombata I & II. Do tego sporo świetnych przygodówek: Beneath a Steel Sky, Heimdall 2, King's Quest VI, Labyrint of Time i polski Kajko i Kokosz, bardzo dobrych CRPG-ów: Liberation, Ishar 3 i Robinson's Requiem, a także debiuty symulatora Subwar 2050 i turowej strategii UFO: Enemy Unknown.

W 1995 Team 17 ratował amigowe ekrany klonem Dooma. Tak narodził się Alien Breed 3D. Do ścigania powstał ATR: All Terrain Racing i pokryty teksturami Xtreme Racing, W świecie przygodówek rodzi się pilot Joe King (Flight of the Amazon Queen), a FTL zaprasza nas do Dungeon Mastera II. Tęsknotę za Doomem widać w Death Mask i Gloomie. W tym samym roku rodzi się także Pinball Illusions, Worms i Skeleton Krew. Polacy również walczą o amigowego Dooma, tworząc Cytadelę, Ubeka oraz Project Battlefield. New World Software raczy nas bijatyką Doman, jest też miejsce dla polskiego Kupca, Misji Harolda, Skauta Kwatermastera i barwnych przygód TeenAgenta.

Ostatnim rzutem na amigową taśmę w 1996 roku wjeżdża Legends (taka amigowa Zelda), FPS-y 3D: Breathless, Gloom Deluxe, Nemac IV, polski Project Intercalaris i domykający sagę Alien Breed 3D II: The Killing Grounds. Jest też RPG akcji 3D Trapped. Na na chude lata właściciele Amig dostali Evil's Dooma (wbrew nazwie to dungeon crawler) i perfekcyjny symulator pinballa – Slam Tilt. W Polsce na półkach sklepowych pojawił się Alfabet Śmierci i Legion.



Tak wyglądamy w trakcie pojedynku...

Wings

Ach te walki w przestworzach podczas I wojny światowej, rycerskie pojedynki pilotów dosiadających skrzydlatych rumaków. Honorowe pojedynki. Kiedyś to było... Tylko że wcale nie tak. Walka w przestworzach podczas pierwszej wojny światowej nie była taka rycerska, a piloci nie mieli żadnej osłony przed pociskami. Przeciętnie żyli dwa tygodnie, a ginęli w spadających i płonących maszynach lub w powietrzu, gdy trafił ich dobrze wymierzony pocisk.

Wings da nam okazję posmakować atmosfery tamtych lat. Gra jest połączeniem pseudosymulatora lotu i gry zręcznościowej. Najpierw musimy przejść skrócony kurs latania i strzelania lub bombardowania, a potem trafiamy do jednostki i zaczynamy naszą ścieżkę chwały. We wdzianku pilota będziemy wykonywać różnorakie misje: walki powietrzne przeciwko myśliwcom, atakowanie wrogich bombowców, eskorta własnej eskadry, atak na wrogie balony obserwacyjne, obrona lotniska, a do tego bombardowania wyznaczonych obiektów, a nawet ostrzeliwanie z lotu koszącego żołnierzy wroga w okopach, niszczenie pociągów i konwojów ciężarówek z zaopatrzeniem. Każda udana misja to punkty, za zebranie odpowiedniej puli dostajemy awansy na wyższe stopnie oraz okolicznościowe medale. Partaczenie zadania oznacza wizytę na dywaniku dowódcy. Po trzech takich odwiedzinach wylecimy z dywizjonu (na zbity pysk, nie samolotem).

Klimatu dopełnia pamiętnik pilota, ponoć wzorowany na autentycznych zapiskach pilotów z tamtych lat. Czytając wpisy i oglądając rysunki stylizowane na fotografie, można autentycznie zadumać się i wzruszyć. Jakby tego było mało, w grze jest uproszczona mechanika rozwoju postaci. Już na początku mamy pewną pulę punktów, którą przydzielamy do różnych umiejętności pilota, a potem, wraz z prawidłowym wykonywaniem zadań, nasze wskaźniki rosną, co powoduje, że będziemy mogli przeżyć np. zderzenie z wrogim samolotem i przymusowo wylądować.

Podsumowanie:
Wings to gra świetna, doczekała się również remastera na PC, ale znakomicie gra się również na Amidze z kartą turbo. Do dziś walki w Wings wciągają w wir akcji na ekranie!

Osh

METRYKA
Wydawca/Deweloper
CinemaWare
Rok wydania • 1990
Liczba dyskietek • 2
Model • A500
Ocena • 90%
Zalety • grafika, pamiętnik pilota, grywalność
Wady • szybkość działania, utrudniony zapis

Zakuci w zbroje rycerze i ich metalowa piłka nożna.

Speedball 2: Brutal Deluxe

„Ice cream! Ice cream!" – dobywa się donośny dźwięk, gdy dwa roboty wjeżdżają na boisko, by zebrać z niego rozprasowanego przez konkurenta zawodnika. Witamy w najbardziej brutalnej wizji futurystycznej piłki nożnej w historii, w której od taktyki bardziej liczy się siła, z jaką możemy staranować gracza z drużyny przeciwnej!

Pierwsza odsłona gry ukazała się w 1988 roku na Atari ST i stamtąd przeniesiono ją na inne platformy. Jednak mało kto pamięta o „jedynce". To jakby porównywać FC 24 do Actua Soccera. Przepaść.

Speedball 2 zadebiutował w 1991 roku i z miejsca stał się absolutnym hitem. Nic dziwnego – oferował soczystą rozgrywkę, czy to w singlu, czy w lokalnym multiplayerze. Ba, w multi pokazywał pazury i niejeden joystick po takiej rozgrywce trafił na śmietnik.

Zasady rozgrywki są bardzo proste. Na futurystycznym polu gry naprzeciw siebie staje po dziewięciu zawodników. Ze środka wyrzucana jest metalowa piłka, którą trzeba wpakować do bramki przeciwnika. Nieważne jak. Można odbijać piłkę od metalowych ścian, kosić adwersarzy, więcej – za wyeliminowanie ich z gry, dostajemy tyle punktów co za gola. Na polu rozgrywki rozsiane są bonusy, możemy także aktywować mnożniki punktów albo teleportować piłkę z jednej strony boiska na drugą.

Po meczu leczymy naszych zawodników lub kupujemy lepszych, co oczywiście ma duże znaczenie, bo dysponując niezłym teamem boiskowych zawadiaków, da się przejechać po przeciwnikach aż do samej bramki, dociskając jeden przycisk.

Podsumowanie: Bez dwóch zdań Speedball 2 to jedna z najlepszych gier na Amigę, która do dziś jest niesamowicie grywalna (a minęło już ponad ćwierć wieku). Polecam!

Ural

METRYKA
Wydawca/Deweloper
Bitmap Brothers/Image Works
Rok wydania • 1990
Liczba dyskietek • 1
Model • A500
Ocena • 95%
Zalety • świetna rozgrywka, grafika, multi
Wady • mając najlepszy team, wygrywasz wszystko

RECENZJE

Lotus Esprit Turbo Challenge, Lotus Turbo Challenge 2, Lotus III: The Ultimate Challenge

W wyścigach dla jednej osoby połowę ekranu zajmuje garaż z ekipą mechaników.

Kiedy zaczynam pisać te słowa, to w mojej głowie, niczym odruch Pawłowa, z automatu odgrywa się genialna muza Patricka „Pata" Phelana, konkretnie trzeci kawałek z trzeciej części gry. Pamiętam jak dziś, jak wciskałem do Amisi dyskietki z Lotusem III tylko po to, by odpalić ekran z radiem, przełączyć na trzeci utwór i rozkręcić głośność w TV na full.

Ależ ten kawałek kopał swoimi plumknięciami zadek! Nie powinno to zaskakiwać – Pat swoje pierwsze kroki stawiał na scenie crackerskiej (potem przekształconej w demoscenę), a jeden z jego utworów można było nawet usłyszeć w polskim demku „Intel Outside", które debiutowało w 2000 r. na amigowym party R/R Meeting 2000 w Raciborzu. W każdej z części Lotusa autorów muzyki było kilku, ale jedno stało się tradycją – absolutnie genialna jak na owe czasy oprawa muzyczna towarzysząca wyścigom!

Skalowanie duszków

Na serię wyścigów składają się trzy odsłony – Lotus Esprit Turbo Challenge, Lotus Turbo Challenge 2 oraz Lotus III: The Ultimate Challenge, które ukazywały się na przestrzeni trzech lat, od 1990 do 1992 roku. Wszystkie bazują na rozwiązaniu, które w grze wyścigowej ujrzeliśmy bodajże po raz pierwszy w kultowym Hang-On (stworzonym przez legendarnego Yu Suzuki z Segi) – poprzez skalowanie sprite'ów twórcy próbowali uzyskać wrażenie grafiki trójwymiarowej. Pewnie bardziej znanym tytułem dla młodszych graczy, który też bazuje na tym rozwiązaniu, jest Out Run. Wspomniane produkcje Segi ukazały się na maszynach arcade w połowie lat 80. Lotus mógł więc czerpać garściami ze sprawdzonych rozwiązań i doprowadzić je do perfekcji. Efekt znamy – wszystkie trzy odsłony były dynamiczne, trasy kręte i zróżnicowane, nie zabrakło pagórków i spadów, a my musieli wykazywać się precyzją i refleksem.

Puchary i time trial

Zasadniczo wszystkie części serii są do siebie podobne od strony technicznej, jednak każda wprowadzała drobne zmiany w rozgrywce (oraz nowe samochody). W pierwszej ścigamy się Lotusem Espritem, w drugiej pojawia się dodatkowo Lotus Elan SE, zaś w trzeciej dołącza do nich Lotus M200 (dwumiejscowy dziwaczny samochód koncepcyjny, który ostatecznie nigdy nie trafił produkcji). Od strony rozgrywki każda część oferowała nieco inne podejście. W „jedynce" mieliśmy klasyczne wyścigi pucharowe (rywalizacja na ponad 30 trasach z 19 innymi zawodnikami w białych samochodach). W „dwójce" koncepcja uległa zmianie i była bardziej zbliżona do Out Runa (time trial z checkpointami, typowy dla wyścigów arcade), zaś w „trójce" mogliśmy wziąć udział w tradycyjnych wyścigach, albo ścigać się z punktami kontrolnymi w formie prób czasowych.

Podzielony ekran, generowane trasy i zmienna pogoda

W przypadku Lotus Esprit Turbo Challenge rzuca się w oczy jeden podzielony poziomo ekran. Mam wrażenie, że twórcy od początku nastawiali się na rozgrywkę w dwie osoby, tym samym jeśli gramy w pojedynkę, swoją jazdę widzimy na górnej połowie ekranu, a na dolnej wnętrze garażu. W pojedynkę w „jedynkę" grało się więc dziwnie, na szczęście w kolejnych Lotusach autorzy zmienili podgląd trasy na pełnoekranowy. W „trójce" pojawiła się możliwość generowania własnych tras, co jeszcze bardziej wydłużała zabawę, nie zabrakło też tankowania podczas wyścigów, poprzez zjeżdżanie na wyznaczone pobocze. Są też przyśpieszacze oraz fragmenty tras z ruchem dwukierunkowym. W ostatniej części trasy były już bardzo zróżnicowane, to m.in. pustynie, lasy, miasta, skarpy, ubarwiane efektami pogodowymi (burze, deszcz, a nawet mgła).

Podsumowanie: Trzyczęściowa saga Lotus to jedne z najznamienitszych wyścigów na Amigę, które dawały niesamowitą frajdę, zwłaszcza jeśli grało się w dwie osoby. Połamanie joysticków przy takich emocjach było nieodzowne!

Ural

Przekaz antypiracki

W jednym z utworów Lotusa Turbo Challenge 2 ukryty jest podprogowy komunikat o treści „Nie skopiujesz tej gry" („You will not copy this game"). Przesłuchajcie dokładnie dźwięki na prawym kanale!

METRYKA
Wydawca/Deweloper Magnetic Fileds/Gremlin Graphics
Rok wydania • 1990
Liczba dyskietek • 1
Model • A500, CD32
Ocena • 90%
Zalety • świetna muzyka, doskonały tryb dla dwóch graczy, znakomita grywalność
Wady • rozgrywka na połowie ekranu w singlu

METRYKA
Wydawca/Deweloper Magnetic Fileds/Gremlin Graphics
Rok wydania • 1991
Liczba dyskietek • 1
Model • A500, CD32
Ocena • 80%
Zalety • świetna muzyka, dodatkowy samochód, zróżnicowane trasy
Wady • arcade'owy tryb rozgrywki z checkpointami

METRYKA
Wydawca/Deweloper Magnetic Fileds/Gremlin Graphics
Rok wydania • 1992
Liczba dyskietek • 2
Model • A500, CD32
Ocena • 95%
Zalety • genialna muzyka, wszystko co najlepsze z „jedynki" i „dwójki", mega grywalność
Wady • brak

Każda wyprawa zaczyna się w tawernie. Niekiedy można też tam zakończyć całą przygodę (w roli awanturnika-gawędziarza).

Legend of Faerghail

Do rozwoju CRPG w formie grid based dungeon crawlerów z widokiem z perspektywy pierwszej osoby niewątpliwie najwięcej wniosły serie Wizardry, Might and Magic, Eye of the Beholder oraz Dungeon Master.

W tej wyliczance brakuje jednak jeszcze jednej sagi, w której tworzeniu uczestniczyli m.in. Michael Cranford i Brian Fargo – Bard's Tale z 1985 r. Zarówno na 8-bitowcach, jak i na nieco potężniejszych maszynach Bard's Tale budował ciekawy świat, pełen turowych walk i zróżnicowanych lokacji. Przywołuję Opowieść Barda tylko z dwóch powodów – Legend of Faerghail w bazowych mechanikach i interfejsie mocno przypomina Bard's Tale (żeby nie powiedzieć, że to Bard's Tale-like), możemy także na starcie importować bohaterów z pierwszych dwóch Bardów oraz drużyny z Phantasie I i III (SSI). Dziś to pewien ewenement, ale pomysł sam w sobie jest przedni – przejść kilka gier z tymi samymi (wirtualnymi) druhami.

Przed epoką The Dark Eye...

Podobnie jak Amberstar i Ambermoon – Legend of Faerghail ma swoje korzenie w Niemczech. Świat fantasy Faerghail jest autorskim pomysłem twórców gry, a powstał na dwa lata przed pierwszą z serii gier Realms of Arcania, bazującą na szalenie popularnym w Niemczech systemie RPG Das Schwarze Auge (The Dark Eye) – w grach CRPG reprezentowanym również przez Drakensanga i Blackguards.

Legend of Faerghail niegdyś urzekł mnie okładką – z najładniejszym smokiem, jakiego zobaczyłem na pudełku gry w latach 90. i równie piękną grafiką na ekranie tytułowym. Dla dzieciaka sama sugestia, że w grze będzie walczył ze smokiem była wystarczającą motywacja do odkładania funduszy na grę. Uzbrojony w maleńki plakat i pokaźną instrukcję szykowałem się na wielką przygodę. W grze jest już raczej typowo dla CRPG z drugiej połowy lat 80., po przeczytaniu zarysu fabularnego (Elfom odbiło, trzeba wyruszyć po posiłki), w tawernie werbujemy drużynę i w drogę. Reszta to już turowe walki, powolne podnoszenie statystyk naszych bohaterów i podróże po całkiem pokaźnym świecie Faerghail. Ciekawym wyróżnikiem jest uwzględnienie w komunikacji z NPC podziału na kilka obowiązujących w grze języków. Bez poliglotów w drużynie nie dogadamy się. Walki z napotkanymi przeciwnikami są trudne – to ten element, który odrzucił mnie początkowo od gry, za to sama eksploracja świata i oprawa graficzna – zachęcają do dalszej zabawy.

Podsumowanie: Legend o Faerghail wśród dungeon crawlerów to po prostu solidny przeciętniak z ciekawym światem i niezłą oprawą graficzną, irytujący przywiązaniem do sterowania z klawiatury i niewielkim polem na podgląd przeciwników oraz świata. Wersja na Amigę jest zdecydowanie najładniejsza ze wszystkich (powstały jeszcze porty na Atari ST i PC).

VOyager

METRYKA
Wydawca/Deweloper Rainbow Arts/reLINE Software
Rok wydania • 1990
Liczba dyskietek • 3
Model • A500
Ocena • 68%
Zalety • import drużyny z Bard's Tale i Phantasie
Wady • bardzo trudne walki, sterowanie

Eksploracja zamków w trybie 2D – możemy dzielić drużynę na części, wpadać w pułapki, zostać przyłapanym przez strażników...

Drakkhen

Drakkhen to świat zbudowany na założeniu, iż wybicie smoków przez dzielnego paladyna może mieć poważne konsekwencje. Przekonamy się o tym, prowadząc ekipę czworga śmiałków, których statek rozbija się na wyspie pełnej potomków wymarłych (wydawałoby się) smoków.

Tytułowi Drakkheni to jaszczuroludzie władający wyspą, która dzieli się na cztery regiony o zróżnicowanym klimacie. Już sam generator postaci, uruchamiany z dyskietki daje dużo radości z losowana parametrów, dobierania klas postaci i przeciągania cyferek na pola cech postaci. Pierwsze kroki w świecie Drakkhena są... oszałamiające wizualnie. Pełnoekranowy (no dobra, półekranowy) widok z perspektywy pierwszej osoby, wektorowy świat ze skalowanymi obiektami. Zupełnie jakby ktoś na silniku Lotusa zbudował CRPG-a i dał nam swobodę poruszania się po otwartym świecie. Chwile zachwytu nad pięknymi okolicznościami przyrody szybko zmieniają się w rozpacz, gdy dochodzi do pierwszej potyczki. Przede wszystkim – standardowym błędem każdego początkującego podróżnika jest łażenie po Drakkhenie bez odzienia i oręża, a ta gra nie wybacza pomyłek. Po ubraniu się będzie łatwiej walczyć, zwiedzać i... często zapisywać stan gry, bo zgony są tu na porządku dziennym, a do kapliczki wskrzeszającej droga daleka.

Drakkhen i jego konwersje

Oprócz Atari ST i PC (CGA, Hercules i VGA) gra studia Infogrames trafiła także na ekrany japońskich konsol (PC-98, SNES, Sharp X68000, FM Towns Marty). Jedyny sequel powstał na SNES-a w 1994 r. – to Dragon View.

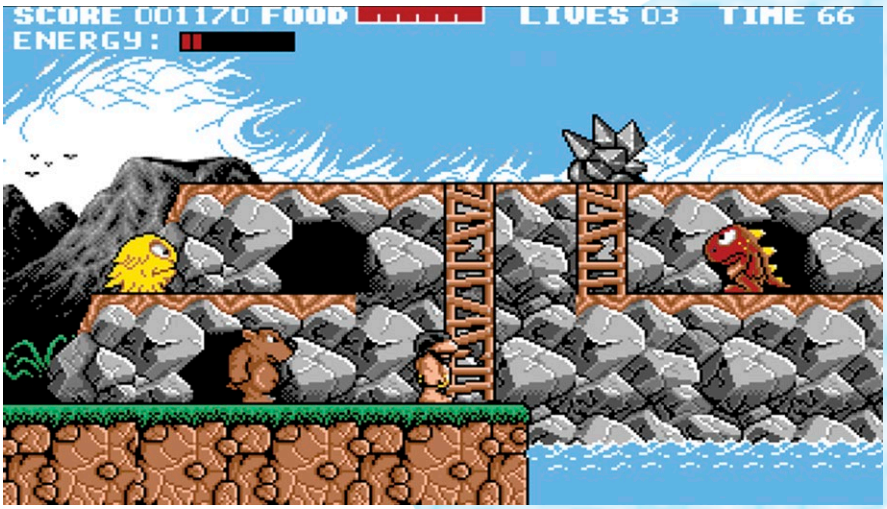
Nieszablonowy w Drakkhenie jest model walki, w którym nie sterujemy bezpośrednio naszymi wojownikami, a jedynie wydajemy im rozkazy na podręcznym panelu z ikonami. Zaskakująca jest też wizualna forma potyczki – zmierzymy się z wektorowymi lub poskładanymi z pikseli przeciwnikami, nas bohaterowie będą wokół nich biegać, zadawać ciosy i obrywać. Odetchniemy po walce tylko przez chwilę, bo losowe potyczki są częste i równie często śmiertelnie zabójcze (pamiętacie o save'owaniu)? Podążając za wątkami fabularnymi pewnie wplączemy się w intrygi polityczne pomiędzy rządzącymi na wyspie Drakkhenami, acz największą frajdę w całej zabawie sprawiają odwiedziny w zamkach, których fos bronią rekiny, wnętrz pułapki, a niektóre drzwi okazują się drapieżną iluzją.

Podsumowanie: Zapomniana perełka z końca lat 80. Prawdopodobnie pierwsza gra CRPG FPP z mieszanym widokiem 2D/3D i ciekawym modelem walki. Jeśli nie zrazi was wysoki na starcie poziom trudności i spora liczba elementów zręcznościowych – do dziś to ciekawa propozycja dla fanów gatunku RPG.

VOyager

METRYKA
Wydawca/Deweloper Infogrames
Rok wydania • 1990
Liczba dyskietek • 2
Model • A500
Ocena • 75%
Zalety • otwarty świat, widok z perspektywy pierwszej osoby, eksploracja zamków
Wady • trudne walki

Prehistorik



Idź w prawo, zabij i zjedz. Po co komplikować sobie życie!

Gry epoki piksela łupanego lubiły prehistoryczne motywy, w czym można dostrzec ironiczną samoświadomość. Możliwe, że sympatia ta wynikała z atrakcyjności settingu (wielkie groźne gady i nietknięta ludzką ręką natura), a może po prostu twórcy podskórnie czuli, że prymitywizm i proste potrzeby pasują jak ulał do nieskomplikowanych założeń gier platformowych.

Wchodzimy w buty (właściwie w bose, owłosione stopy) jaskiniowca. Nasz bohater chce przeżyć, dobrze zjeść i – jeśli ktoś lub coś stanie mu na drodze – dać w łeb. Warunkiem ukończenia każdej z czterech map jest dotarcie do końca poziomu, zmieszczenie się w łaskawym limicie czasowym, zapełnienie paska sytości (poprzez jedzenie pałaszowane wprost z planszy lub po ubiciu zwierzęcego przeciwnika), a także utrzymanie bohatera w dobrej kondycji. Zabawę urozmaicają trzy walki z bossami: adwersarze zajmują nieraz i pół ekranu, na każdego trzeba znaleźć inny sposób (spoilery: dinozaur ma wrażliwe palce, triceratops – zad, jaskiniowiec – łeb). Poziom trudności starć jest umowny – to raczej miły przerywnik, a nie realne wyzwanie.

Walki z wielkimi przeciwnikami to w mojej opinii najlepsze momenty gry. Pomysłowe, ładnie zrealizowane.

Prehistoryczny Rocky

Kiedy rozpoczyna się walka z bossem w tle można usłyszeć znajome dźwięki. Tak, to pierwsze takty utworu „Gonna Fly Now". Możecie kojarzyć go z filmów o Rockym. Wybór co najmniej zaskakujący, choć nie ukrywam – kawałek pasuje jak ulał do spotkań twarzą w twarz (twarzą w pysk?).

Slapstickowy jaskiniowiec

Poziomy chodzone wpisują się w gatunkowy standard – to cztery biomy (jaskinie, obowiązkowy level zimowy, las i wnętrze wulkanu), w każdym z nich masa unikalnych przeciwników. Ich dobór to zaprzeczający teorii ewolucji miszmasz. Obok wielkich gadów prać będziemy niedźwiedzie, bałwany, pingwiny czy morsy oraz moich ulubieńców – szare dinozaury, którym po celnym ciosie głowa chowa się w ciele niczym łepek gwoździa w desce. Dużo tu kreskówkowego humoru i slapstickowej przemocy. Walkę urozmaica eksploracja jaskiń i pni gargantuicznych drzew w poszukiwaniu smakołyków. Czasami wzbijemy się w powietrze na lotni lub kolorowych balonikach. Zmienne tempo zabawy i dbałość o przyciąganie uwagi gracza uważam za jedną z mocniejszych stron Prehistorika.

Jedzenie oczami

Rozpływam się nad radosną, bezpretensjonalną (acz krótką – całość zajmie niecałą godzinę) rozgrywką, jednak nie da się ukryć, że całość jest schludna, bossowie pokaźni i pełni detali, ale już szeregowi przeciwnicy zdają się być animowani w skromnej liczbie klatek. Tła również są co najwyżej poprawne. Nie ma tu mowy o paralaksie, zaś w trzecim biomie wspinaczka na wyższe z drzew odsłania zwykłą czarną planszę. Statycznego charakteru rozgrywce nadaje sposób przewijania ekranu – dopiero gdy nasz bohater dotrze do krawędzi ekranu. Narzekam, ale na Przyjaciółkę wyszło tyle imponujących wizualnie gier, że Prehistorik po prostu ginie w morzu graficznych perełek. Muzyka cieszy ucho (szczególnie quasi-ragtime'owy kawałek z lodowej krainy) i pasuje do lekkiego klimatu produkcji.

Podsumowanie: Prehistorik to przyjemny, poprawny i zrobiony z serduchem tytuł. Nie połamiecie przy nim joysticków, nie przepalicie styków pod kopułą czaszki, a na finiszu nie westchniecie z ulgą. Poczujecie raczej przyjemną sytość bez wrażenia przejedzenia, w barwnej oprawie i pełną przedziwnych przeciwników. W nagrodę za ukończenie gry otrzymujemy piękną planszę z naszym jaskiniowcem wracającym do rodziny: do tłustego grubego bobasa (odziedziczył miłość do jedzenia po ojcu), przykurczonego syna (garbił się przed kamienną Amigą?) i zerkającej na bohatera lubieżnym wzrokiem, hojnie obdarzonej przez naturę żony.

Kacper Adamus

METRYKA

Wydawca/Deweloper
Titus Software/Movie Interactive
Rok wydania • 1991
Liczba dyskietek • 1
Model • A500

Ocena • **65%**

Zalety • tempo zabawy, humor, projekty bossów
Wady • mało imponująca wizualnie

Zombiaka magią bij! Walka w czasie rzeczywistym to jedna z wizytówek tej gry.

Intro było klimatyczne. Amiga, w przeciwieństwie do PC, dostała też outro.

Eye of the Beholder

Amiga miała kilka kultowych RPG-ów. Każdy ma swojego faworyta, a dla wielu będzie to bez wątpienia Eye of the Beholder.

Przez lata wzorcem komputerowej gry RPG był dla mnie Eye of the Beholder (EotB). Właściwie był to podgatunek CRPG, który rozpoczął Dungeon Master – widok z pierwszej osoby, skokowe przemieszczanie się po mapie i dzielna drużyna herosów kontra reszta świata. Oczywiście na rynku były gry fabularne, które reprezentowały inną mechanikę zabawy, ale EotB był w moim mniemaniu symbolem RPG-a. Już wyjaśniam dlaczego.

Najprostsza odpowiedź brzmi – „Bo to była doskonała gra". Ale to przecież nie wystarczy. EotB dawał graczom prawdziwą namiastkę sesji Advanced Dungeons & Dragons. Do papierowego D&D potrzebowaliśmy kolegów – w EotB można było grać samemu. Klimatu całości dodawało fajne intro (i outro – wersja na MS-DOS nie miała animacji na zakończenie), a także rozmowy ze spotkanymi bohaterami. Sama fabuła była nieskomplikowana, ale wystarczająca – grupa śmiałków została wysłana do zbadania, co dzieje się pod miastem Waterdeep. Szybko okazało się, że pod metropolią kryje się potężny beholder zwany Xanathar, a nasza ekipa wyrusza w głąb podziemi, aby ukatrupić stwora.

Beholder na konsolach

EotB pojawił się w wersjach konsolowych na SNES-a i Segę CD. W przypadku tego drugiego portu ścieżkę dźwiękową przygotował mistrz Yuzo Koshiro.

Samodzielne budowanie charakteru postaci

Wiele szczęścia dawała sama opcja tworzenia drużyny – wybieraliśmy rasę, klasę i inne parametry według systemu AD&D dla czterech śmiałków. Podczas eksploracji mogliśmy przyłączyć do drużyny jeszcze dwie postaci. Gra nie oferowała iluzji otwartego świata – całość zabawy spędziliśmy zamknięci w podziemiach, nieustannie oglądając ściany, szukając wskazówek i przedmiotów, próbując nie zgubić się w lochach (mapa z magazynu o grach lub robienie notatek pomagały). Trudno uwierzyć, że EotB można ukończyć w około 10 godzin – człowiek miał wrażenie, że spędził pod Waterdeep wieczność, pokonując coraz groźniejszych przeciwników i – przede wszystkim – próbując się nie zgubić. Magia tego tytułu płynęła jednak m.in. z tego, że musieliśmy kombinować, jak dotrzeć do kolejnego poziomu, nie gubiąc się w labiryncie. No i nie dać się zabić.

Są tacy, którzy powiedzą, że EotB miał nieskomplikowany system walki, rozwoju postaci i ekwipunku. Temat na dłuższą dyskusję, ale autorzy rzeczywiście znaleźli złoty środek pomiędzy wymaganiami opasłych tomów podręczników AD&D a zbyt uproszczoną zabawą. Operujący w czasie rzeczywistym system czasami wymagał szalonej liczby kliknięć, ale dało się do tego przyzwyczaić, szczególnie kiedy dobraliśmy sobie odpowiednią drużynę i zadbaliśmy o przygotowanie formacji odpowiedniej do starć.

Piękny świat w obrotowym okienku

Oprawa graficzna EotB robiła pozytywne wrażenie, wprowadzając gracza w świat fantasy. Pomimo małego okienka, w którym było niewiele widać, udało się zbudować namiastkę ciekawego świata. Duża w tym zasługa designu postaci (w tym portretów bohaterów) oraz wyglądu przeciwników. Od zombiaków i szkieletów, przez pająki i wielkie robaki, na magach i elitarnych strażnikach kończąc. No i wielki beholder jako ostatni boss. Każde spotkanie z nowo poznanym przeciwnikiem wywoływało niezłe emocje, a kolejne poziomy, prezentujące się inaczej od poprzednich, oferowały często nowych wrogów w pakiecie. Pomimo, że siedzieliśmy zamknięci w „czterech ścianach", gracz miał wrażenie, że przechodzi z jednej krainy do drugiej.

Podsumowanie: EotB okazał się – w pełni zasłużenie – gigantycznym hitem, dając światu dwie kolejne części (tylko „dwójka" została zrealizowana przez Westwood). Dzisiaj EotB, pomimo że potrafi frustrować niektórymi rozwiązaniami i nierównym poziomem trudności, nadal stanowi łakomy kąsek dla fanów retro RPG, może i nawet, pod niektórymi względami, bardziej smakowity niż Dungeon Master. Widać i czuć, że to były narodziny nowożytnego CRPG, przodka takich tytułów jak Baldur's Gate. EotB to ponadczasowa przygoda.

Dżujo

METRYKA

Wydawca/Deweloper
Strategic Simulations, Inc./ Westwood Associates
Rok wydania • 1991
Liczba dyskietek • 3
Model • A500

Ocena • 80%

Zalety • rewelacyjny klimat, atmosfera przygody
Wady • czasami bywało monotonnie

Nasi wyznawcy muszą mieć zapewnione warunki do życia. Warto wyrównać strome tereny.

Populous II: Trials of the Olympian Gods

Kontynuacja Populousa (stworzonego przez Petera Molyneuxa), symulatora boga i prekursora wszelkich „boskich" gier. Populous II został osadzony w świecie greckich bogów. Jako jedno z bóstw mamy za zadanie zdobyć moce, które umożliwią nam stawienie czoła bohaterom greckiej mitologii.

W światach Populousa to bóstwo czerpie swoje moce od wyznawców, więc zadaniem gracza jest troska o podwładnych poprzez przygotowanie dla nich warunków odpowiednich do osiedlenia się i rozwoju. W zasadzie wystarczy zacząć od wyrównania terenu i ochrony przed działaniami konkurencyjnych bóstw. Jeśli dobrze zadbamy o dobrobyt i wzrost populacji naszych wyznawców, w zamian odwdzięczą się modlitwami i generowaniem magicznej energii. Ta niezbędna jest do wyzwalania boskich mocy, których łącznie w grze jest aż 29. Nie wszystkie są dostępne od razu, zdobywamy je, przechodząc kolejne etapy rozgrywki. W zależności od tego jak spektakularne zwycięstwo odniesiemy, przechodząc każdą z tysiąca plansz, otrzymamy od 1 do 5 piorunów, a te możemy rozdysponować w jednej z sześciu dostępnych kategorii mocy. Na początku boskie interwencje są mało spektakularne (to m.in. tworzenie bagien i zalesianie terenu), ale krok po kroku docieramy do widowiskowego wywoływania tornad, wybuchów wulkanów, tsunami oraz armagedonu.

W 1991 roku, gdy debiutował Populous II, duże wrażenie robiła wielkość świata oraz liczba zamieszkujących go jednostek. Oprawa graficzna również zachęcała do spędzania długich godzin przed ekranem. W dzisiejszych czasach zabawa w boga w izometrycznym świecie nie jest już tak imponująca i szybko się nudzi.

Podsumowanie: Plansze są urozmaicane różnymi wyzwaniami (m.in. ograniczenia mocy którymi dysponujemy), pomimo tego rozgrywka szybko staje się monotonna i powtarzalna, sprowadzając się do rozbudowy lądu, rozwijania populacji i wyniszczenia wroga. Mimo wszystko warto dać szansę Trials of the Olympian Gods, bo to kamień milowy w historii gier.

Jetboy

METRYKA
Wydawca/Deweloper
Electronic Arts/Bullfrog
Rok wydania • 1991
Liczba dyskietek • 1
Model • A500
Ocena • 70%
Zalety • nawiązania do greckiej mitologii
Wady • zbyt małe zróżnicowane poziomów, nieprzewidywalne działanie czarów

Zasady zabawy w Bombermana/Dyna Blastera od lat pozostają niezmienione.

Dyna Blaster

Bomberman – jedna z najbardziej kultowych japońskich gier dostała swój amigowy port po latach. Wyszedł z tego mały cud. Pierwsza część Bombermana zadebiutowała w 1983 r., ale na amigowy port – znany w Europie jako Dyna Blaster – przyszło nam czekać kolejne osiem lat. Komputery osobiste dostały konwersję wersji przygotowanej na konsolę PC Engine. Ten ostatni sprzęt powstał z inicjatywy japońskich firm NEC i Hudson Soft., czyli twórców Bombermana. Za port na Amigę odpowiedzialna była grupa Europejczyków, a owoce ich pracy były, że tak napiszę, „bombowe".

Kto nie zna podstaw Bombermana? Jeśli na sali jest taka osoba, to śpieszę wytłumaczyć, że gra polega na podkładaniu bomb w celu wyeliminowania z planszy wszystkich przeciwników, czy to sterowanych przez komputer wrogów, czy innych graczy wcielających się w konkurencyjnych bombermanów. To tyle, w uproszczeniu, ale jak to często bywa z prostymi pomysłami – potrafią one być doskonałe, jeśli tylko zostaną odpowiednio wykonane. Potęga Dyna Blastera tkwi właśnie w tej genialnej prostocie, napędzanej poprzez fantastyczny tryb rozgrywki do pięciu osób na jednym komputerze (do takiej zabawy potrzebna jest specjalna przejściówka). Za sprawą lokalnego trybu multi w Dyna Blastera można grać godzinami, co potwierdzam na podstawie moich własnych doświadczeń i długich partyjek z kolegami stłoczonymi wokół telewizora.

Amigowa konwersja udała się doskonale – na jednej dyskietce zmieściły się 64 levele, w których przedzieramy się przez kolejne światy (na końcu każdego czeka boss), aby w ostatnim pojedynku zmierzyć się ze złym bombermanem.

Podsumowanie: Wszystko tu zagrało – od świetnej muzyki, przez grafikę, na udanym sterowaniu kończąc. Granie samemu z czasem robi się nudne, ale zabawa z przeciwnikiem z krwi i kości nie ma tego problemu. Gdybyśmy mieli zrobić listę ponadczasowych gier na Amigę, w które dzisiaj gra się tak dobrze jak wtedy, to Dyna Blaster znalazłby się w czołówce.

Dżujo

METRYKA
Wydawca/Deweloper
Hudson Soft/Ubi Soft
Rok wydania • 1991
Liczba dyskietek • 1
Model • A500
Ocena • 90%
Zalety • mechanika zabawy, tryb multi, muzyka
Wady • końcowe plansze w singlu są nudne

Kokpit wszystkich 40 maszyn jest identyczny.

Birds of Prey

Czy pamiętacie animację pojawiającą się na początku programu telewizyjnego Joystick (emitowanego w TVP w latach 90.)? Skąd zaczerpnięto tak dynamiczny film? Odpowiedź jest prosta: to intro do gry Birds of Prey, która swego czasu była hitem wśród symulatorów lotniczych. Niekoniecznie ze względu na dobre walory symulacyjne, choć jak na tamte czasy były one przyzwoite.

Podziw budzi coś innego – liczba samolotów dostępnych w grze. Do naszej dyspozycji oddano... 40 maszyn! Tak, czterdzieści! Możemy zasiąść za sterami klasycznych myśliwców, takich jak F-15, MiG-29, bombowców, jak B-52 czy Tu-95, transportowców, jak C-130 Hercules albo An-124, a nawet takich cudów techniki, jak F-117A, B-2, SR-71 Blackbird bądź doświadczalnego X-15, który do dziś dzierży rekord prędkości dla samolotów załogowych. Wszystko to zapisane na jednej dyskietce, bo drugą zajmuje wspomniane intro. Jak programistom z Argonaut Software udało się tego dokonać, pozostaje ich tajemnicą. Oczywiście, żeby nie było zbyt wspaniale, musimy pogodzić się, że wszystkie maszyny mają identyczne kokpity. Cóż, inaczej gra zajęłaby nie dwie, a pewnie dwadzieścia dyskietek.

Oprócz ogromnej liczby maszyn dostajemy również szeroki wachlarz misji do wykonania: wśród nich są klasyczne zadania przechwytujące, walki o przewagę w powietrzu, bombardowania, loty zwiadowcze, a także loty testowe. Jest co robić. Część samolotów startuje z baz lądowych, inne z lotniskowców. Birds of Prey oferuje bogaty wybór opcji konfiguracyjnych w zakresie realizmu lotu. Nie walczymy nad znanymi terenami, ale możemy wybrać stronę konfliktu: NATO lub ZSRR (Układ Warszawski). W kampanii musimy wykonywać różne misje, aby zwyciężyć w wojnie.

Podsumowanie: Gra ma ładną, jak na 1991 rok, wypełnianą grafikę wektorową oraz bardzo dużą bazę informacji o samolotach, jakimi możemy latać. Brakuje muzyki, są tylko odgłosy silników, broni, otwierania drzwi hangaru (od tego zaczynamy niemal każdy lot!). Jednym słowem – nic tylko chwycić za joystick i do boju!

Osh

METRYKA
Wydawca/Deweloper
Electronic Arts/Argonaut Software
Rok wydania • 1991
Liczba dyskietek • 2
Model • A500
Ocena • 95%
Zalety • dobra grafika, liczba maszyn
Wady • mała szybkość działania

Gdy rycerz zbyt wysoko podnosi głowę, w Moonstone może zostać wyrównany mieczem. Zupełnie jak w Barbarianie.

Moonstone: A Hard Days Knight

Gra akcji z elementami CRPG, a może raczej CRPG z elementami akcji? Moonstone to tytuł, który łączy intensywne walki, eksplorację i elementy strategiczne w jednej produkcji. Dzięki unikalnej atmosferze, brutalnym pojedynkom i niesamowitej oprawie graficznej zdobył status kultowej gry, choć nie stało się to zaraz po premierze.

Akcja Moonstone'a toczy się w krainie Mistyka, gdzie czterech rycerzy rywalizuje o zdobycie tytułowego kamienia. Wcielamy się w jednego z bohaterów, wyruszamy na eksplorację świata, tocząc boje z potworami, zdobywając skarby i potężne przedmioty, które zwiększają nasze szanse w pojedynkach z innymi rycerzami i hordami przeciwników.

Od początku rozgrywki poruszamy się po otwartym świecie, odwiedzając zróżnicowane geograficzne lokacje (lasy, bagna, miasta). Kluczowym elementem rozgrywki są pojedynki, które mogą być wyjątkowo krwawe. Walka opiera się na prostych, ale skutecznie zrealizowanych mechanikach, przypominających brawlery (nawalanki). Do dyspozycji mamy nie tylko różne rodzaje pchnięć mieczem, ale także bloki i uniki. Jeden z ulubionych przez graczy ciosów umożliwia dekapitację pokonanego przeciwnika, co sugeruje inspiracje twórców brutalnym Barbarianem.

Moonstone'a wyróżnia oprawą graficzna: szczegółowa i barwna, z wyrazistymi animacjami i unikalnym stylem. Wizualna brutalność gry (krwawe sceny walk i efekty specjalne) nadaje jej charakteru i tworzy atmosferę dark fantasy, którą podkreśla wspaniałe intro. Oprawa dźwiękowa również robi wrażenie, a dramatyczna muzyka i realistyczne efekty dźwiękowe dają nam jeszcze bardziej wczuć w klimat gry.

Podsumowanie: Jednym z wyróżników Moonstone'a jest tryb dla wielu graczy, który da nam okazję zmierzyć się z trzema przeciwnikami. Gracze mogą na zmianę przemieszczać się po mapie, podejmując decyzje strategiczne i przygotowując się do ewentualnych starć z innymi rycerzami. Walka z komputerowymi przeciwnikami jest pasjonująca, ale nie daje tyle satysfakcji co pokonywanie żywych oponentów.

Jetboy

METRYKA
Wydawca/Deweloper
Mindscape
Rok wydania • 1991
Liczba dyskietek • 3
Model • A500
Ocena • 93%
Zalety • opcja rozgrywki w 4 graczy, hack'n'slash zrobiony jak trzeba
Wady • jakie wady?

RECENZJE

The Secret of Monkey Island & Monkey Island 2: LeChuck's Revenge

Każda przygoda zaczyna się od ważnej deklaracji. Guybrush postanowił zostać piratem...

Cześć Largo LaGrande, zostaniesz moim nowym utrapieniem w Monkey Island 2?

Ron Gilbert na początku lat 90. zaprosił nas do swojego świata, w którym nie tylko zbudował przezabawny obraz przygód pirackich – stworzył również plastyczne, żywe uniwersum, pełne charakterystycznych postaci.

Wróciłem na chwilę do zabawy w Monkey Island i mimo upływu lat oraz zredukowanej kolorystyki w wersji na Amigę – wystarczyło mniej więcej pięć minut, by jeszcze raz złapać się w pułapkę przygód pochodzącego nie wiadomo skąd adepta pirackich przygód, Guybrusha Threepwooda. Nie, nie przekręcę jego imienia ani nazwiska – wspomnienia okazują się zbyt żywe, a zakodowane w pamięci ścieżki wiodące przez pirackie wyspy – uporczywie podpowiadają co robić. Ikoniczna gra przygodowa point and click po upływie trzech dekad wciąż raczy nas soczystym humorem, może i balansującym na granicy przyzwoitości, ale jak to się czyta!

Słowa mają moc!

No właśnie. Monkey Island dla wielu z nas był pierwsza poważną lekcją czytania w języku angielskim ze zrozumieniem, treści przekazu, dowcipów słownych, nawiązań, sugestii, fonetycznego podobieństwa. Bez odrobiny warsztatu i nauki do gry nie dało się podejść, no a polskiego tłumaczenia z prawdziwego zdarzenia nigdy nie doczekaliśmy. Pewnie i tak nie oddało by nawet setnej części tego, co jest tak ważnie w Monkey Island – barwnego języka. Bo to zdecydowanie jedna z tych gier, która pomimo lekkiej, dowcipnej tematyki, znaczną część immersji buduje słowem. I do dziś czyta to się świetnie. O ile produkcje Sierry okrutnie się zestarzały (Police Questy są z innej epoki, rubaszny dowcip Larry'ego nie do wszystkich dziś trafia), tak Guybrush ze swoim postanowieniem awansowania na pirata niezmiennie bawi. Może i patrzę na Monkey Island przez pryzmat mojego pokolenia, które czytało i czyta sporo, ale do diaska – ta mikstura grafiki, gagów i świetnie skonstruowanej opowieści po prostu chwyta mnie za serce i wciąga w wir szalonej przygody, niezależnie od tego, który raz klikam w skrypty ożywiające SCUMM-a.

Absurdy i ich nieogarnięty bohater

Mam nieodparte wrażenie, że tak dobrze zarysowane postaci w Monkey Island to wynik bazowego założenia gry: główny bohater ma być nieudacznikiem znikąd, wrzuconym w świat pełen absurdów. Tak, postaci w Monkey Island zdecydowanie narysowano grubą kreską, by nie rzec – chropowatym pikselem. Każdy z NPC-ów żyje we własnym uniwersum, a rozmowy z nimi tylko odsłaniają kolejne warstwy tego, jakie to grono dziwaków. Może dlatego tak lubimy w tym wszystkim Threepwooda, który pozostaje nieudacznym sobą, pakując się w coraz większe kłopoty.

Druga małpka: nadciągają większe kłopoty

Wydana zaledwie rok później Zemsta LeChucka zaczyna się z rozmachem (pamiętacie Guybrusha i Elen wiszących sobie na linie ze skrzynką?) i z jeszcze większym przytupem fabularnym się rozwija. Jest jeszcze Big Woop, do którego mapę trzeba odnaleźć. Sam Threepwood wyraźnie nabrał ciała i kolorów (grafika w „dwójce" nawet na Amidze wygląda o niebo lepiej), choć ogłada nie jest mu raczej pisana. Niby wszystko się dobrze układa, ale (to już standard) kłopoty wciąż ciągną stadami do Guybrusha. To dalej ten sam poziom dowcipów, absurdu i charakterystycznych postaci – zarówno powracających do gry, jak i zupełnie nowych NPC. W dalszym ciągu roi się tu od słownych i sytuacyjnych żartów, a scenarzyści i graficy wyraźnie dostali wiatru w piracki żagle.

Zadania niemożliwe?

Jeśli postanowiłbym zadać trudne pytanie uczniom (lub jak to dziś modne – jednemu z modeli SI) – poprosiłbym o przygotowanie w miarę wiernego tłumaczenia potyczek słownych ze Swordmasterem! Ileż mogłoby być wariantów tych dialogów...

Podsumowanie: Obu Monkey'om należy się statuetka gier kompletnych, wykonanych, zagranych i opowiedzianych dokładnie tak, jak powinny być robione solidne przygodówki point and click. Bez dwóch zdań amigowcom zabrakło jedynie wersji AGA, no i zapomniano o nich przy okazji antologii na 30-lecie. Ja kupiłbym w ciemno (nawet dylogię).

VOyager

METRYKA
Wydawca/Deweloper
US Gold/Lucasfilm Games
Rok wydania • 1991
Liczba dyskietek • 4
Model • A500
Ocena • 99%
Zalety • Guybrush, piraci, dowcipy, muzyka, grafika, fabuła
Wady • nie ma wersji na A1200

METRYKA
Wydawca/Deweloper
US Gold/LucasArts
Rok wydania • 1992
Liczba dyskietek • 11
Model • A500
Ocena • 99%
Zalety • Guybrush, piraci, dowcipy, muzyka, grafika, fabuła
Wady • nie ma wersji na A1200

Lemmings

Klimatyczne intro i nasi nowi podwładni.

Pierwszeństwo na liście gier, przy których spędziłem najwięcej czasu (przy okazji sporo się ucząc), należy do Lemmings. Nie dość, że dzięki małym stworkom z zielonymi włosami zrozumiałem do czego służy myszka, to jeszcze skłoniła mnie do specyficznego rozwiązywania problemów. Każdy z poziomów w Lemmings to swoiste wyzwanie – tak pokierować głupiutkie i urocze zwierzątka przez niebezpieczne tereny, by ocalić większość. Nie zawsze da się uratować wszystkie, niektóre poziomy zmuszają nas do poświęcenia kilku stworzeń. Niesamowite, jak w kilku pikselach udało się upchnąć aż tyle uroku, szczególnie że Lemmings zrodziło się przypadkiem, podczas prac na Walkerem, jako przykład żywej animacji zlepionej z kilkunastu pikseli.

Poziomów jest masa, każdy kolejny coraz bardziej zmusza nas do wytężania szarych komórek. Na początku ścieżki wiodące do wyjścia łatwo wytyczyć, dalej robi się piekielnie trudno, musimy wymierzyć nasze wybory co do piksela i przydzielić wszystkie zadania podążającym przed siebie lemingom. Opcji mamy kilka: od kopania w glebie, drążenia tuneli pod kątem, wspinaczki, bezpiecznego lądowania na parasolce, po blokowanie ruchu innych lemingów. Wyjątkowo urocza jest nuklearna samozagłada, która dosłownie nakazuje wszystkim obecnym na ekranie stworkom samobójczą eksplozję.

Mechanika rozgrywki jest prosta, wykonanie genialne, a minimalizmowi oprawy wizualnej towarzyszą utwory muzyczne, które zaczerpnięto z domeny publicznej. O uroczych głosikach zwierzątek i wyrytego w moją pamięć „Let`s GO!" wraz z „Oh noooo!" zapomnieć się nie da.

The Settlings

Ktoś na to w końcu wpadł – we wczesnym dostępie na Steamie można wypróbować grę o osadnikach, budujących swoje imperium niczym lemingi w platformówce 2D.

Podsumowanie: Rozgrywka mimo upływu lat nie zestarzała się. Przeciwnie, jest ponadczasowa. Mimo upływu czasu chętnie powracam do Lemmings, po części dlatego, że dziś podobnych gier po prostu nie ma, a po części, bo miło jest ratować te głupiutkie zielono-niebieskie zwierzątka, zwłaszcza jak uda się ocalić je wszystkie.

Konsolite

METRYKA
Wydawca/Deweloper
Psygnosis/DMA Design
Rok wydania • 1991
Liczba dyskietek • 2
Model • A500
Ocena • **90%**
Zalety • animacje i odgłosy, główkowanie
Wady • brak

Mega lo Mania

Fajnie jest mieć własne zamczysko na 3000 lat przed naszą erą, no ale zawsze w odwiedziny może wpaść armia 200 małych ludzików...

Małe ludziki, będące znakiem rozpoznawczym Sensible Software, pewnego dnia zawędrowały do wyspiarskiego świata, w którym tylko jedna nacja ma szansę przetrwać. Jedną z dwóch dyskietek poświęcono na nagrania głosów. Tym samym, w 1991 roku Mega lo Mania może dzierżyć tytuł jednej z najlepiej opowiedzianych głosami historii. Bo przywódcy poszczególnych nacji są charakterystyczni, chimeryczni, ciśnie się na usta słowo: dziwaczni.

Całe uniwersum Mega lo Manii jest postawione na głowie. To miniaturowy RTS prawie 4X, z dużym naciskiem na ekspansję i eksterminację, a z pominięciem eksploracji i pomniejszym znaczeniem eksploatacji. Jako lokalny przywódca lub przywódczyni zarządzamy drzewkiem technologicznego rozwoju naszych podwładnych, przydzielając ich głównie do prac rozwojowych, obsadzając w obronie chatek i zamków, wysyłając do kopalń oraz po zbiory zasobów, no i ostatecznie – wypychając nasze miniwojsko do walki.

Zabawa rozgrywa się na trzech wyspach w każdej z epok (łącznie do zdobycia 28 wysp). Możemy dowolnie wybrać pierwszy teren potyczki i przydzielić podwładnych do każdej z wysepek. Nieprzydzieleni do zadań podwładni chętnie się mnożą, a utrzymanie balansu pomiędzy rozwojem, obroną, przejmowaniem terenu i powiększaniem stadka jest kluczem do przejęcia całej wyspy. Ważne jest także umiejętne wykorzystanie startowej puli ludzików, bo pozostawienie kilkunastu osobników na zapas zostanie zapamiętane i powiększy startowy zbiór podwładnych w kolejnej epoce.

Gigalomania

Obiecana niegdyś kontynuacja Mega lo Manii nigdy nie powstała, za to mark-h sklonował mechaniki rozgrywki we własnej grze zatytułowanej Gigalomania (dostępna za darmo na PC, Androida i AROS-a: https://gigalomania.sourceforge.net).

Podsumowanie: Mega lo Mania zachwyca tempem rozgrywki, zmianami otoczenia wynikającymi z rozwoju technologii i emocjonującymi potyczkami o każdy skrawek wysepki. To taka Civilization na sterydach, z pominięciem co nudniejszych etapów rozgrywki i zarazem jedna z najbardziej poważnych gier Sensible'ów. Warto pamiętać, że Mega lo Mania wyprzedziła o rok innego kultowego RTS-a – Dune II.

VOyager

METRYKA
Wydawca/Deweloper
Image Works/Sensible Software
Rok wydania • 1991
Liczba dyskietek • 2
Model • A500
Ocena • **85%**
Zalety • tempo rozgrywki, sojusze, taktyczne decyzje
Wady • nie wybacza błędów i potknięć

RECENZJE

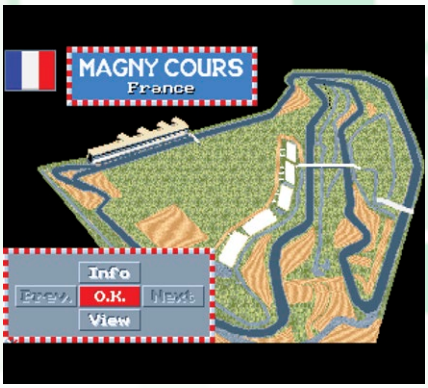
Formula One Grand Prix

Statyczny obraz nie oddaje emocji związanych z przemieszczaniem się z szybkością niemal 300 km/h.

Formuła 1 to bez wątpienia królowa sportów motorowych. Nie bez powodu. Wymaga nie tylko precyzji, koncentracji i skrajnie dobrej formy fizycznej od kierowców, ale także olbrzymich nakładów pieniężnych i technologicznych ze strony zespołu. Na sukces zawodników pracują setki i więcej osób w fabryce, tunelu aerodynamicznym, biurach projektowych, inżynierowie ścigają się w wymyślaniu coraz to subtelniejszych rozwiązań dających szansę na sukces, a walka toczy się często o tysięczne sekund na każdym okrążeniu.

Marzenia o symulatorze

W czasach, kiedy wąchaliśmy opary z 8-bitowych zasilaczy i skazani byliśmy głównie na gry dwuwymiarowe, próżno było szukać produkcji (pomijając Indianapolis 500), która choćby w minimalnym stopniu oddawałaby niuanse poruszania się po skrajnie odmiennych torach bolidami mknącymi z prędkościami powyżej 300 km/h, napędzanymi nawet ponad 1000-konnymi jednostkami pod maską. Kierowanie takim potworem wymaga zupełnie innego podejścia na krętym i ciasnym torze Monaco, niż na niesamowicie szybkiej i ukochanej przeze mnie Monzie,



Zapamiętać każdy zakręt: podgląd trasy wymaga chwili skupienia, która później może przełożyć się na zyskanie kilku setnych sekundy na torze.

charakteryzującej się długimi prostymi, gdzie pojazdy są w stanie pokazać swoją maksymalną moc.

Podręcznik mistrza F1

W świecie gamingu Formuła 1 potrzebowała środowiska 3D i studia, które udźwignie przeniesienie na ekrany komputerów symulatora. Z pomocą przyszło MicroProse, które w 1991 roku debiutowało z niesamowicie dopracowaną jak na owe czasy produkcją. Była to chyba moja pierwsza oryginalna gra na komputer, bowiem to co ją wyróżniało na rynku, to nie był sam fakt, że wreszcie można było poczuć namiastkę bycia kierowcą najwspanialszej serii wyścigowej pod słońcem. Wyróżniała się także imponującą instrukcją, złożoną z ponad 150 stron wypełnionych informacjami o bolidach, ich konfiguracji, poszczególnych torach, stylach jazdy i zachowaniach pojazdów. Kopalnia wiedzy dla młodego dzieciaka żądnego dopływu wysokooktanowej benzyny do żył, zwłaszcza w czasach, kiedy o Internecie mało kto w Polsce słyszał i nikt nie miał do niego jeszcze dostępu.

Epoka wypełnianych wektorów i odbicia w lusterkach

Jak na dzisiejsze standardy gra oferowała bardzo ubogą i uproszczoną oprawę graficzną, kokpit naszego bolidu był w 2D, zaś na Amidze 500 trudno było o uzyskanie płynnej rozgrywki – gra wyciskała z Przyjaciółki ostatnie poty, a ta i tak się nie wyrabiała (rzecz jasna dużo lepiej było na A1200). Twórcy nie posiadali także licencji na nazwy zespołów i nazwiska kierowców, więc mogliśmy się ścigać w najsłynniejszych teamach, ale zadbano o to, byśmy sami mogli sobie zmieniać nazwy zespołów i zawodników. Nie zabrakło powszechnych dziś wspomagaczy, jak optymalna linia jazdy, automatyczne hamulce i skrzynia, czy wyłączenie uszkodzeń. Mogliśmy także ustalić jak długie mają być poszczególne sesje – w tym oczywiście sam wyścig lub wyścigi (jeśli graliśmy całe mistrzostwa składające się z 16 lokacji) oraz poziom przeciwników. Można było również grzebać w ustawieniach bolidów, co nie było na początku lat 90. standardem i wcześniej znalazło się tylko bodajże we wspomnianym Indianapolis 500.

Wrażenie robiły odbicia pojazdów przeciwników w bocznych lusterkach, czy udźwiękowienie, ale wisienką na torcie był naprawdę solidny model jazdy oparty na fizyce i uwzględnienie w nim m.in. kwestii zużycia opon oraz wpływu ustawień na zachowanie się bolidu.

Podsumowanie: Formula One Grand Prix to kamień milowy i protoplasta symulatorów wyścigowych, produkcja absolutnie przełomowa, wprowadzająca wiele rozwiązań, które dziś są standardem. Nic dziwnego, że tytuł ten często trafia na listy najlepszych gier na Amigę.

Ural

Różnice

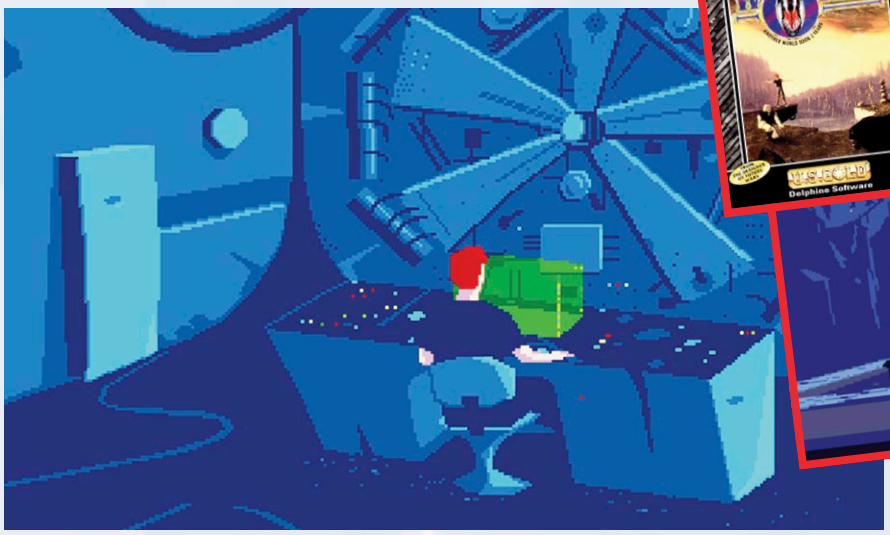
Gra w pierwszej kolejności ukazała się na Amidze – na PC trafiła dopiero rok później. Obie wersje były do siebie zbliżone, ale różniły się nieco układem tras (dotyczy to Monaco i Imoli), nadto na PC bolid był łatwiejszy do opanowania (co mogło wynikać z wyższej mocy obliczeniowej).

METRYKA

Wydawca/Deweloper
MicroProse
Rok wydania • 1991
Liczba dyskietek • 4
Model • A500

Ocena • 90%

Zalety • wektorowa grafika 3D, realizm, świetne brzmienia silników
Wady • wysoki próg wejścia



Eksperyment z konsekwencjami. Akcelerator + piorun = teleportacja.

Minimalistyczna oprawa graficzna w 16 kolorach i wektorowe animacje. Po płynnym przeskoku do innego świata przez chwilę trudno uwierzyć, że już jesteśmy w grze.

Another World

Wyraźnie zbierało się na burzę. Księżyc w pełni oświetlał chropowate mury bunkra, przed którym z piskiem opon zaparkowało czarne Ferrari. Profesor Lester Knight wysiadł z samochodu, udał się do wejścia, a potem wprost do czekającej na niego windy. Po udanej weryfikacji tożsamości, główny komputer zezwolił mu na wejście do laboratorium. Lester niemalże rutynowo, po raz kolejny tej doby, uruchomił oprogramowanie Eksperymentu 23 i zainicjował akcelerator cząstek. Otworzył puszkę coli i bez większego entuzjazmu czekał na wynik. Ostatnią rzeczą jaką zapamiętał był oślepiający błysk i przejmujący chłód....

Tak właśnie mogłaby się zaczynać kolejna, podrzędna, grafomańska powieść. Tymczasem to zebrane w słowa animowane intro jednej z najważniejszych gier w historii komputera Amiga, a być może i w historii gier wideo w ogóle.

Gra nie z tej ziemi

Another World już dawno zasłużył na miano klasyka. W czasach, gdy przemysł gier komputerowych dopiero raczkował, ta produkcja była innowacyjna i zapadała w pamięć. Éric Chahi zdecydował się na minimalistyczny styl graficzny, który doskonale pasuje do nastroju i atmosfery Another World. Wykorzystując grafikę wektorową, osiągnął płynność ruchu postaci i otoczenia, co do dziś robi duże wrażenie, nawet po ponad trzech dekadach od premiery.

Niezwykłą ścieżkę dźwiękową, skomponowaną przez Jeana-Francoisa Freitasa, cechują eksperymentalne tony, które doskonale współgrają z surowym i surrealistycznym klimatem oprawy graficznej. Efekty oraz umiejętnie wplecione w przygodę dźwięki środowiska umożliwiają jeszcze głębsze zanurzenie się w tej przygodzie.

Opowieść wizualna i otoczka fabularna

Fabuła jest prosta, ale pełna tajemnic i niespodzianek. Gracz wciela się w postać młodego naukowca, który zostaje przeniesiony na obcą planetę po nieudanym eksperymencie zakłóconym uderzeniem błyskawicy. Lester musi przetrwać w obcym i niebezpiecznym świecie, odkrywając kolejne sekrety nieznanej krainy i wywalczyć sobie powrót do domu. Na początku podróży nasz bohater styka się z różnymi niebezpieczeństwami – toksyczne robaczki, agresywne stwory, zmyślne pułapki. Musi wykorzystać swoje umiejętności i inteligencję, aby uniknąć niebezpieczeństw i kontynuować przeprawę. W miarę rozwoju fabuły odkrywa tajemnice Innego Świata oraz spotyka jego mieszkańców, w tym przyjazne istoty i zaciekłych wrogów. Przygoda profesora Lestera toczy się przez różnorodne lokacje, od niebezpiecznych jaskiń, po mroczne labirynty, z każdym krokiem stawiając przed nami nowe wyzwania.

Zręcznościówka z odrobiną kombinowania

Rozgrywka to mieszanka platformowych wyzwań, elementów logicznych i interaktywnych. Mechanika sterowania może wymagać odrobiny nauki i cierpliwości, ale po jej opanowaniu daje dużo satysfakcji. Początkowo gra może się okazać trudna dla niektórych graczy, szczególnie tych mniej doświadczonych lub przywykłych do nowszych wydawnictw. Niektóre sekwencje wymagają szybkich reakcji oraz precyzji, co może prowadzić do wielokrotnego, ponownego rozpoczynania poziomu.

Podsumowanie: Another World to klasyk, nadal wciągający i fascynujący atmosferą, grafiką oraz budujący niezapomniane doświadczenia rozgrywką i stylem opowieści. Pomimo wyzwań, jakie stawia graczom, zdecydowanie warto dać mu szansę, szczególnie jeśli ktoś szuka gry o unikalnym charakterze.

DirtRider

Jednoosobowo

Éric Chahi stworzył Another World praktycznie w pojedynkę, będąc jednocześnie reżyserem, scenografem, programistą, grafikiem i projektantem mechanik rozgrywki. Tylko muzykę powierzył Jeanowi-Françoisowi Freitasowi. W 2017 roku ukazała się nowa aranżacja soundtracku – Another World Symphony.

METRYKA

Wydawca/Deweloper
Delphine Software/Éric Chahi
Rok wydania • 1991
Liczba dyskietek • 2
Model • A500

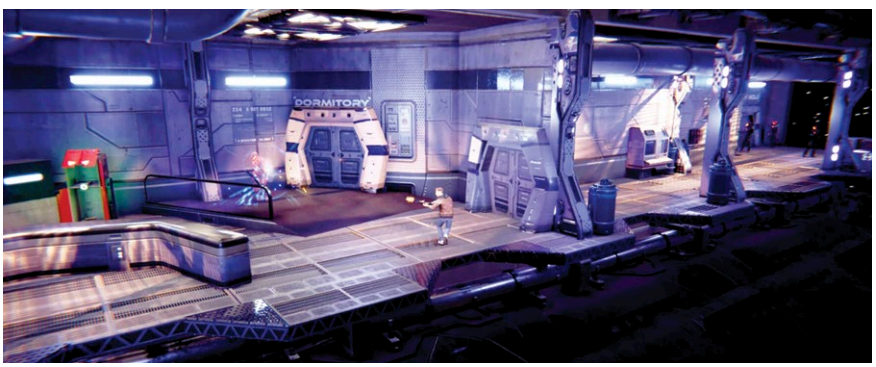
Ocena • 95%

Zalety • oprawa graficzna, udźwiękowienie, fabuła
Wady • brak save'ów, wysoki poziom trudności

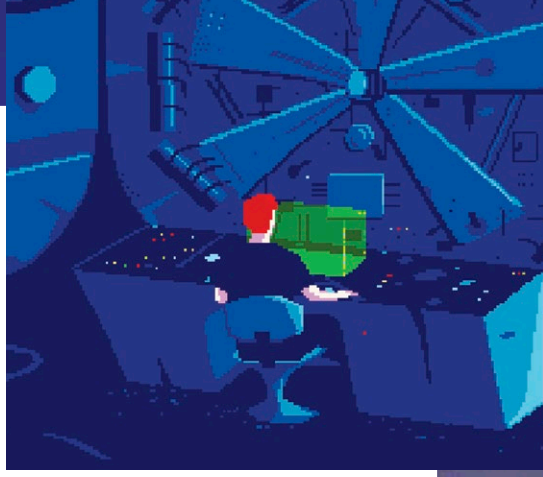
RECENZJE

ANOTHER WORLD
FLASHBACK

Początki i dalsze losy wielkiego duetu



Flashback 2, czyli nieudany powrót kultowej marki, Microids & Paul Cuisset, 2023 r.



Flashback – fimowa opowieść sci-fi Paula Cuisseta z 1992 r. w formie przygodowej platformówki ze strzelaniem i myśleniem.

Kiedy myślę o legendarnych twórcach gier wideo z przełomu lat 80. i 90., to pierwsze osoby, jakie przychodzą mi do głowy, to Jordan Mechner (Karateka, Prince of Persia), Éric Chahi (Another World), czy Paul Cuisset (m.in. Flashback). Mógłbym wymieniać dalej, ale nie ma co ukrywać, że to właśnie Chahi i Cuisset są ikonami najlepszych gier okresu świetności Amigi. Gdyby nie Cuisset, to kto wie, czy Chahi dałbym nam Another World i inne gry. Zacznijmy jednak od początku...

Éric Chahi już w wieku szesnastu lat uczył się programowania. Wykorzystywał amatorsko swoje umiejętności, tworząc proste gry zręcznościowej, jak wydane w 1983 roku Frog i Carnaval, rok później opublikował swoją tekstową przygodówkę Le Sceptre D'Anubis oraz zreczno sciówkę Doggy. W latach 1985-1988 zabrał się za komercyjne portowanie gier z C64 na Amstrada, przy okazji stworzył raczej nieudaną grę Le Pacte (1986 r.), ale wartą zapamiętania, bo wyprzedzała o lata japoński horror Fatal Frame, który bazował na podobnej mechanice zabijania demonów aparatem fotograficznym. Później Chahi zajął się tworzeniem gier dla studia Chip Software, w zasadzie w tym okresie nie stworzył niczego godnego zapamiętania. Z kronikarskiego obowiązku warto wspomnieć o Danger Zone oraz Profanation z 1987 roku. I tak dochodzimy do symptomatycznego roku 1989, kiedy Ériciem i jego pracami zainteresował się Paul Cuisset – twórca gier i współzałożyciel studia Delphine Software. Warto wspomnieć, że Cuisset, podobnie jak Hideo Kojima, miał obsesję na punkcie kina i chciał ją przekładać na gry wideo. Przez taki pryzmat warto oceniać jego gry po latach, bo te wpływy widać w Future Wars, który wygląda niczym miks pulpowych filmów sci-fi, a także w Operation Stealth, zalatującym przygodami Jamesa Bonda (w USA gra ta została wydana pod nazwą James Bond 007: The Stealth Affair). Łatwo też doszukać się wpływu klasycznych angielskich kryminałów Agathy Christie w Cruise for a Corpse.

Éric spotyka Paula

Cuisset szukał grafika do swojej pierwszej gry przygodowej – Future Wars, która okazała się wielkim hitem, co ugruntowało pozycję Delphine jako producenta świetnych gier przygodowych (i nie tylko!). Wydawać by się mogło, że sukces gry stworzonej wspólnie przez Cuissetta i Chahiego spowoduje, że powstanie więcej gier od tego duetu, ale tak się nie stało.

Docenione przez graczy Future Wars zachęciło Érica Chahiego do samodzielnego zajęcia się tworzeniem kolejnej gry, którą poznaliśmy pod tytułem Another World (wydanej w 1991 roku pod egidą Delphine Software). W swojej produkcji Éric wykorzystał fascynacje grafiką wektorową i rotoskopią, dostarczając nam, graczom, dzieło totalne. Wcześniej nie było takich platformówek łączących dynamiczną akcję, przecinaną przerywnikami filmowymi, w spójnej i plastycznej wizji obcego świata. Nic dziwnego, że dziś to gra kultowa. Po jej sukcesie, wydawca (Interplay) zażądał od Érica sequela, nie dając mu żadnej roli wykonawczej w projekcie poza pracą konsultanta. Heart of the Alien okazał się grą słabą, która wyszła tylko w USA na przystawkę Sega CD do Segi Mega Drive. Twórca oryginalnego Another World do dziś odżegnuje się od tak zrealizowanej kontynuacji...

Dalsze losy Érica

W międzyczasie, w 1992 r., Chahi zakłada własne studio (nazwane Amazing Studio)

i w 1994 r. prezentuje światu zapowiedź gry Heart of the Darkness. To wystarczyło, by ponownie zachwycić wszystkich, a o prawa do ekranizacji ubiegali się m.in. George Lucas i Steven Spielberg – obaj nie uzyskali zgody Chahiego! Heart of Darkness debiutował na rynku dopiero w 1998 roku, zbierając słabe recenzje. Świat zmienił się, a czas premiery nowej gry Érica wypadł w okresie fascynacji akceleratorami graficznymi i triumfami FPS-ów. Dwuwymiarowe platformówki z przestarzałą grafiką nikogo już nie interesowały. Mimo to Heart of Darkness ma na swoim koncie komercyjny sukces (ok. 1,5 miliona sprzedanych egzemplarzy), jednak po wydaniu gry Chahi wykończony sześcioletnią pracą wycofał się z branży na wiele lat. Wrócił na rynek w 2005 roku, skuszony wizją cyfrowej dystrybucji (Steam!). W 2006 r. opublikował remaster Another Worlda i zaangażował się w nowy projekt – From Dust – gry przypominającej popularne na początku lat 90. strategie określane mianem „gry w boga", takie jak Populous i PowerMonger. From Dust ukazał się w 2011 r. i był sukcesem komercyjnym głównie za sprawą dystrybucji cyfrowej. Ostatnią dotychczas wydaną grą Érica Chahiego jest Paper Beast, gra VR, w której to przemierzamy dziwne pustynne środowisko, sterując tytułowymi papierowymi bestiami, przypominającymi stworzenia origami. Recenzenci chwalili niezłą fizykę i plastyczny świat. Éric Chahi pozostaje aktywny w branży gier, często można go spotkać na różnego rodzaju imprezach (w tym na Pixel Heaven). Czekamy na kolejne gry mistrza!

Eric Chahi (po lewej) na Pixel Heaven 2022 – zdjęcie z autorem tekstu.

Losy Paula bez Érica

Paul Cuisset, po odejściu Chahiego, stworzył swoje opus magnum – w 1992 roku świat ujrzał Flashbacka. Platformówka wymieniana jest jednym tchem obok Another World, bardzo często mylnie nazywana drugą częścią gry Érica (szczególnie na polskich giełdach komputerowych), podążała drogą wytyczoną przez zręcznościówkę Chahiego, urzeczywistniając wizję stworzenia filmu sci-fi na ekranie komputera. Flashback czerpie pełnymi garściami z filmów, takich jak „Pamięć Absolutna", „Terminator" i wielu innych kosmicznych akcyjniaków. Główny bohater, Conrad B. Hart, ucieka z pewnego statku i rozbija się w dżungli na Tytanie, gdzie próbuje odzyskać pamięć, a potem uratować ludzkość przed cichą inwazją Obcych. Gra odniosła ogromy sukces komercyjny, szczególnie na Amigach, gdzie oferowała fantastyczną ścieżkę dźwiękową, świetną oprawę graficzną, genialną animację rotoskopową i intrygującą fabułę. Zachęcony sukcesem gry Paul postanowił opracować godny sequel: tym razem w pełnym 3D z widokiem z kamery TPP. W międzyczasie pracował też nad niezłą platformówką, wydanym w 1994 Shaq Fu. Szybko jednak wrócił do prac nad sequelem Flashbacka. Jego zamiary były dość oczywiste: stworzyć coś, czego do tej pory nie było. Fade to Black ukazał się w 1995 roku i zebrał słabe recenzje: grafika nie robiła wrażenia (wypełniane wektory z cieniowaniem Gourarda), całość ledwo chodziła nawet na porządnych pecetach. Jeśli dodamy do tego niewygodne sterowanie, to uzyskamy obraz całości. Z lepszym, pełnym teksturowaniem Fade to Black wyszedł rok później na PlayStation, a w 2018 powstał fanowski port na Dremacasta, autorstwa JoshProda. Na pewno warto zapamiętać jedno: Fade to Black jako gra TPP w pełnym 3D wyprzedził o rok Tomb Raidera!

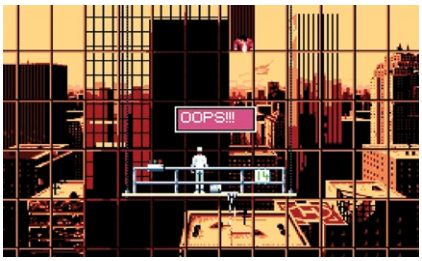
Paul Cuisset nie zraził się kiepskimi recenzjami Fade to Black i dla dobra firmy stworzył serię, która błyskawicznie odniosła komercyjny sukces – to Moto Racer wydawany w latach 1997- 2001. Jego ostatnia gra dla Delphine Software to Darkstone – hack 'n' slash z 1999 roku. W 2003 roku Delphine Software International zostało sprzedane firmie Donki Doku, a zaledwie rok po tej transakcji – zamknięte, co zakończyło pewien okres w branży gier...

W 2005 roku Paul Cuisset został współtwórcą studia VectorCell. Jego debiutancka gra Amy z 2012 r. okazała się słabą produkcją. Historia autystycznej Amy w mieście pełnym zombie nie przypadła do gustu graczom. Niewiele lepiej poradził sobie Flashback HD z 2013 r., czyli próba odświeżenia, a w zasadzie zrobienia nowoczesnego remake'u kultowej platformówki z 1992 roku... Te dwie wtopy spowodowały, że VectorCell zakończyło swoją działalność. Po zamknięciu studia Cuisset związał się z Microids, francuską firmą developerską, dla której stworzył Subject 13 w 2015 r. – przygodówkę przywołującą na myśl klasyczne gry z gatunku point and click. W 2023 roku Paul powrócił na rynek z Flashbackiem 2. Mimo że jestem fanem tej marki – uznaję kontynuację Flashbacka za niegrywalną. Trudno uwierzyć, że pracami nad nią kierował legendarny twórca. Grę ukończyłem i jak najszybciej o niej zapomniałem. Szkoda.

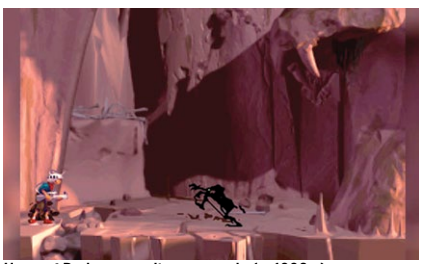
Éric Chahi i Paul Cuisset stoją za największymi sukcesami Delphine Software International. Ludzie nietuzinkowi, geniusze, którzy mają w swoim dorobku wiele fantastycznych gier. Po okresie wspólnej pracy w Delphine Software ich drogi nigdy się nie zeszły, jednak ja życzę sobie i Wam, drodzy czytelnicy, aby nas jeszcze czymś zaskoczyli! Kto wie, może ten duet kiedyś coś zrobi razem... Osobiście mogę się tylko cieszyć z faktu, że miałem okazję przybić piątkę zarówno z Paulem Cuissetem, jak i Éricem Chahim podczas Pixel Heaven...

Rafał „Szycha" Szychowski

Fade to Black – pierwsza gra przygodowa akcji TPP 3D.

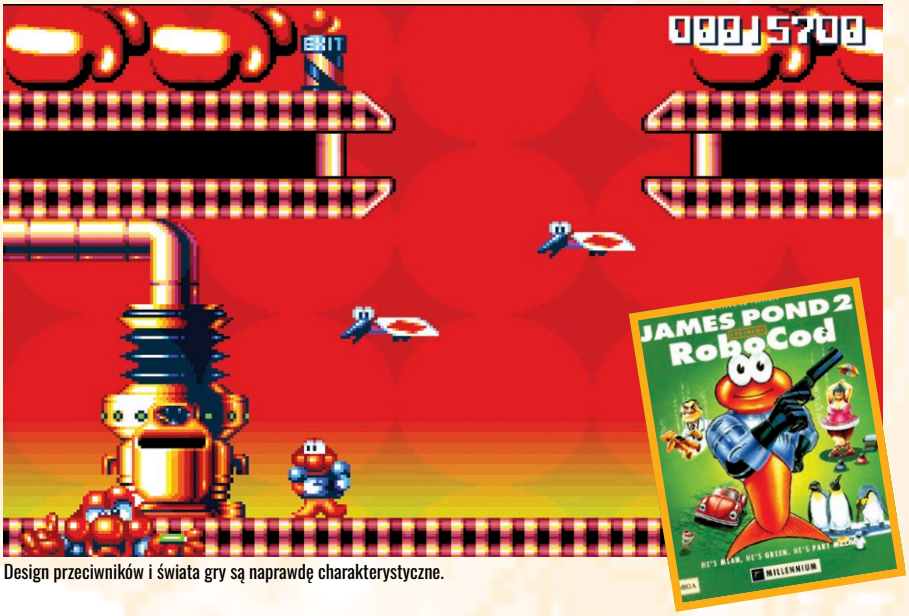


Future Wars duetu Cuisset & Chahi – 1989 r.



Heart of Darkness, czyli przestarzała (w 1998 r.) platformówka Chahiego.

James Pond 2: Codename RoboCod



Design przeciwników i świata gry są naprawdę charakterystyczne.

Jeśli ktoś kiedykolwiek wątpił, że Amiga nie potrafi pociągnąć platformówki godnej konsol, to nie miał szansy zagrać w Ponda. Jamesa Ponda 2.

Dla mnie do końca świata najbardziej świąteczną grą pozostanie James Pond 2 – nie tylko dlatego, że akcję tego kultowego tytułu osadzono w takowym settingu (fabryka zabawek), ale głównie ze względu na fakt, że zacząłem ją ogrywać w Boże Narodzenie. Pierwszy James Pond (podtytuł Underwater Agent) nie był niczym nadzwyczajnym, ale dał światu ciekawego bohatera, agenta Jamesa Dorsza.

„Tworzenie James Ponda było nie lada frajdą. To jedna z tych najfajniejszych kwestii związanych z robieniem wtedy gier. Miałeś pomysł, próbowałeś go zrealizować, a potem rozbudować" – wspominał Chris Sorrell, jeden z ojców Jamesa Ponda, w książce „Commodore Amiga: A visual compendium". Podczas prac nad „dwójką" Vectordean wyciągnęło z Amigi pełnię możliwości. To był okres, kiedy na rynku debiutowały Super Mario World i Sonic, a tutaj niewielkie brytyjskie studio zaskoczyło świat.

James Pond w fabryce świątecznych zabawek

W sequelu James musiał zmierzyć się ze złym doktorem, który przejął kontrolę nad fabryką zabawek świętego Mikołaja. Zadaniem agenta było uwolnienie wszystkich pingwinów (w niektórych wersjach były to elfy) i pokonanie zabawek sterowanych przez złego geniusza. Standardowa fabułka platformerów. RoboCoda wyróżniało jednak kilka rzeczy – przede wszystkim fenomenalna oprawa (paleta barw, design przeciwników, tła) i dobrze zrobiona mechanika zabawy. Jedną z kluczowych nowości półdorsza, półrobota była możliwość rozciągania się pionowo do góry, co było wykorzystywane, aby dostać się na wyższe platformy.

„To był pomysł, który nagle wskoczył mi do głowy pewnego dnia, kiedy zastanawiałem się, jakie specjalne umiejętności mógłby mieć bohater" – opowiadał we wspomnianej już publikacji Chris Sorrell.

Rzeczywiście, twórcom nie można było odmówić bardzo specyficznego poczucia humoru. Już sama czołówka gry wybijała się ze względu na temat muzyczny będący bezpośrednim remiksem kultowego tematu głównego filmu „RoboCop". Dziwnych nawiązań było więcej, a nam nieustannie towarzyszyło przeświadczenie, że za tę grę odpowiadali ludzie, którzy naprawdę dobrze się bawili podczas jej realizacji. Wielki misiek, samochód z zębami, bliźniaczki-baletnice czy gigantyczny bałwan – to nie wszyscy bossowie, z jakimi musieliśmy się zmierzyć. Fabryka zabawek była wdzięcznym miejscem na puszczenie wodzów fantazji i nasłania na gracza wszystkich możliwych dziwactw. James nie tylko skakał i biegał, ale mógł od czasu do czasu wskoczyć do samolotu lub... latającej wanny. Tak, twórcy rzeczywiście mogli robić, co chcieli, a dzięki swojemu talentowi wiedzieli jak dowieźć na ekrany Amig udane dzieło.

James na PSX-ie

Pond 2 trafił na PSX-a w 2001 r. Przerobiono praktycznie każdy level, chociaż gra od strony oprawy graficznej bazuje na 16-bitowych konwersjach.

James i poprawianie kolorów na A1200

„Kiedy po raz pierwszy zobaczyłem RoboCoda, nie mogłem w to uwierzyć, podobnie jak wiele innych osób. Wcześniej nie widziałem czegoś tak bliskiego jakości konsolowej na Amidze" – powiedział w rozmowie z magazynem Retro Gamer Dean Ashton, który zajmował się portem Jamesa Ponda 2 na Amigę 1200 i CD32. Odświeżona wersja skorzystała z możliwości polepszenia głębi koloru i poprawienia tła. Dodatkowo dorzucono pięć ekstra leveli. Dean nie wie, skąd wzięły się te levele, podejrzewa, że to pozostałości z wcześniejszych wersji lub coś, co stworzono na potrzeby portu na SNES-a. Wersja dla CD32 doczekała się (moim zdaniem brzydkiego) animowanego intra, wsparcia dla pada i muzyki w wersji CD. W sumie to James Pond 2 pojawił się jeszcze na Atari ST (jednocześnie z Amigą), Mega Drive (wersja powstawała równolegle z amigowym portem), komputerze Archimedes, Master System, Game Gear i... PlayStation. Sporo tego. Studio Vectordean trafiło w ręce Millennium Interactive podczas realizacji trzeciej części – James Pond 3: Operation Starfish. Produkcja trzeciej odsłony rzekomo nie była łatwa, nie zabrakło konfliktów wewnątrz firmy. Powstający z myślą o Mega Drive Pond 3 trafił na Amigę 1200 i CD32. To była poprawna platformówka, ale brakowało w mniej tej nutki szaleństwa i kreatywności, jaka towarzyszyła RoboCodowi.

Podsumowanie: James Pond 2 to perełka w serii gier o robo-dorszo-agencie. Jeśli wybieracie się do barwnej krainy RoboCoda – rozważcie rozgrywkę w wersje dla Amigi 1200 lub CD32.

Dżujo

METRYKA

Wydawca/Deweloper
Millennium Int./Vectordean
Rok wydania • 1991
Liczba dyskietek • 1
Model • A500, A1200, CD32

Ocena • 80%

Zalety • klimat, poczucie humoru, bohater
Wady • przeciętna muzyka, czasami zbyt duży chaos

Zadawaj ciosy do skutku!

Porty na licencji

Studio US Gold uzyskało licencję na konwersje Street Fightera 2, lecz kod źródłowy gry nie został udostępniony. Deweloperzy Creative Materials starali się odzwierciedlić wrażenia z wersji arcade, ale efekt końcowy jest mizerny. W 1995 roku na Amigę pojawiły się dwie kolejne części Street Fighter'a II. The New Challengers poprawiał większość wad poprzednika i stawiał na grywalność kosztem oprawy graficznej. Odwrotnie Super Street Fighter II Turbo, którego można ominąć szerokim łukiem, bo to powrót do punktu wyjścia.

Street Fighter II: The World Warrior

Debiutująca w 1991 roku bijatyka z miejsca podbiła salony gier, stając się najbardziej dochodową grą arcade lat 90. i ustanawiając nową jakość walk 1 na 1. Duże, pięknie animowane postacie, intuicyjny system walki, efektowne ciosy specjalne, areny z animowanymi elementami oraz kapitalnie dobrana muzyka – wszystko tu zagrało. Port na komputery domowe pojawił się rok później. Jako stały bywalec salonów gier, w których aż w trzech królowała gra Capcomu, miałem za sobą setki stoczonych walk i opanowany system ciosów i specjali. Przyznaję, że oczekiwania co do amigowej wersji, a także wizja darmowych bijatyk w warunkach domowych, tylko podnosiły emocje.

W sobotę wróciłem uśmiechnięty z krakowskiej giełdy komputerowej, z czterema dyskietkami w plecaku. W domu spakowałem joystick, na fali euforii pobiegłem do kolegi (i jego Amigi). Uruchamiamy grę, widzę budynek, znajome logo Street Fightera II – jest dobrze, choć muzyka jakby inna. Na ekranie wyboru postaci jest pełna ekipa, a my szykujemy się do walki w rytm wczytywania areny z dyskietki. Grafika całkiem ładna, choć do wersji arcade nieco brakuje. Gdy zaczęła się walka, mnie zalała krew. „Co to ma być?" – zapytałem kolegę. On nie widział wcześniej gry, dla niego była fajna. Ja byłem potwornie zawiedziony. Rok ogrywania wersji arcade zrobił swoje i nie potrafiłem się przemóc. Widziałem tylko wady: nieruchome plansze, potwornie pocięte animacje, niekompletna ścieżka dźwiękowa. Znajomość rozgrywki z wersji arcade nie miała znaczenia – ciosy i tak wchodziły przypadkowo, a o jakiejkolwiek technice walki nie było mowy.

Podsumowanie:
Spodziewałem się słabszej grafiki, ale miałem nadzieje na przemyślany port. I tak Street Fighter II potwierdził, że w latach 90. Amiga nie miała szczęścia do konwersji arcade.

Marecki (Press Fire)

METRYKA
Wydawca/Deweloper
US Gold/Creative Materials
Rok wydania • 1992
Liczba dyskietek • 4
Model • A500
Ocena • 60%
Zalety • grafika, pełny zestaw postaci i lokacji
Wady • pocięte animacje, sterowanie, dźwięk

Duże postaci i płynne animacje – oto atuty gry o Królíku Rogerze.

Roger Rabbit In Hare Raising Havoc

W większość amigowych gier grało się z dyskietek, niektóre można było zainstalować na dysku twardym. Roger Rabbit in Hare Rasing Havoc był jedną z nielicznych, które wymagały instalacji, żeby w ogóle dało się grać. Do płynnego działania była też potrzebna rozszerzona pamięć albo A1200.

Hare Rasing Havoc to jedna z gier bazujących na filmowym hicie „Kto wrobił Królika Rogera?" z 1988 roku. Film był wyjątkowy, bo łączył animacje z grą aktorską. W filmowym uniwersum Królik Roger odgrywa rolę gwiazdy kina, która gra wraz z Dzieciakiem Hermanem. Ktoś wrabia Rogera w zabójstwo, natomiast detektyw (w tej roli znakomity Danny DeVito) próbuje rozwiązać tytułową zagadkę. Akcja gry jest jedynie inspirowana fabułą filmu, a rozgrywa się w kreskówce, której bohaterami są Roger i Dzieciak Herman.

Gazeta gratis

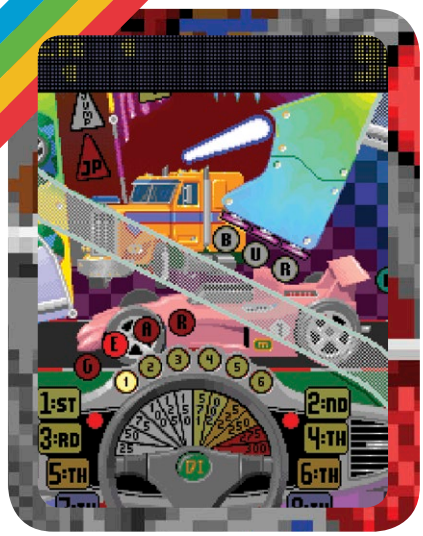
Oryginalne wydanie gry zawierało gazetę Toon-Town Times.

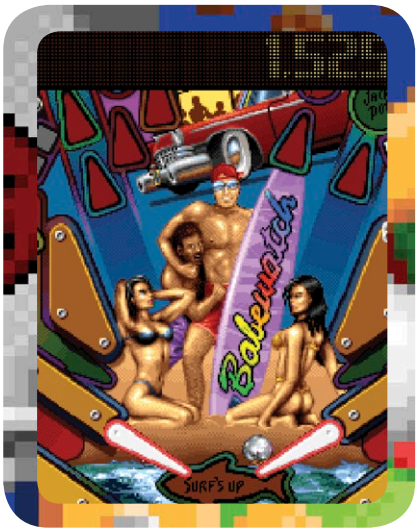
Mama Hermana ma wychodne i zostawia dzieciaka pod opieką niezdarnego i lekko postrzelonego królika. Herman widząc z dachu odległego budynku reklamę butelki z mlekiem, wyrusza, aby się do niej dostać, a Roger musi go dogonić i udowodnić, że jest dobrą nianią. Nasz bohater powinien wydostać z mieszkania, a potem pokonać różne przeszkody, by dogonić Hermana. W kolejnych scenach rozwiązuje zagadki polegające na używaniu przedmiotów w odpowiedniej kolejności. Postać królika jest duża jak na grę i dobrze animowana, każdej akcji, udanej bądź nie, towarzyszą zabawne sekwencje. Oglądanie owych animacji to clou zabawy. W latach 90. byłem nimi oczarowany. Na domiar złego trzeba się spieszyć, bo czas ucieka...

Podsumowanie: Gra nie jest trudna, a rozwiązywanie zadań – raczej mozolne. Najpierw musimy ustalić, jakich przedmiotów na planszy da się użyć, potem rozgryźć, w jakiej kolejności, a że rozgrywka jest równie szalona jak Looney Tunes, trzeba to wszystko robić metodą prób i błędów. Kiedy już będziemy mieli plan, trzeba go bezbłędnie i szybko zrealizować. I tak w każdym z etapów gry. Na pewno nie da się jej przejść za pierwszym razem, nawet jeśli korzystamy z dokładnego opisu. Dla dzisiejszych graczy może się okazać frustrująca, ale od czego mamy serwisy z filmikami?

Jetboy

METRYKA
Wydawca/Deweloper
Infogrames/Blue Sky Software
Rok wydania • 1992
Liczba dyskietek • 6
Model • A500
Ocena • 70%
Zalety • zabawne animacje & szalone gagi
Wady • Roger łazi strasznie ślamazarnie





DIGITAL ILLUSIONS I KOMPUTEROWE PINBALLE

Mało kto już o tym pamięta, ale zanim komputery domowe zaczęły dominować, miłośnicy gier spotykali się w tak zwanych salonach gier, których nieodłącznym elementem były obwoźne barakowozy, a w nich ustawione w rządku automaty. Zanim automaty arcade zagościły w naszym kraju na dobre, w salonach gier królowały mechaniczne flippery, na których każdy starał się nabić jak najwyższy wynik, odbijając stalową kulkę o bumpery i grzybki oraz wbijając ją celnie na rampy. Przykryte szklaną taflą maszyny przyciągały migotaniem świateł zdobywców najwyższych wyników, a ci ostatni zazwyczaj zyskiwali też szacunek wśród szemranej klienteli.

Kiedy wreszcie komputery i konsole zaczęły stawać się powszechniejsze w domach, pojawiły się próby przeniesienia tej fascynującej rozrywki na ekrany. Historia komputerowych flipperów jest długa, ale to dopiero **Pinball Dreams** okazał się grą, która niemal perfekcyjnie oddała doznanie gry na prawdziwym flipperze. Z dokładnością do potrząsania stołem, ale bez odczuwania drgań, w które wprowadzała odbijająca się od przeszkód kula.

Demoscena gra w kulki

Za stworzeniem Pinball Dreams (1992 r.) stoi firma Digital Illusions, założona przez członków znanej szwedzkiej demosceno-wej grupy The Silents. Dzięki ich niezrównanym umiejętnościom możliwości Amigi zostały wykorzystane w pełni, co sprawia, że gra ta prezentuje się doskonale i zapewnia niezapomniane doznania. Cyfrowa bila na ekranie sprawia wrażenie, że zachowuje się jak prawdziwa metalowa kula, poruszająca się po blacie autentycznego flippera...

W Pinball Dreams mieliśmy do wyboru cztery stoły, z każdym z nich związana były zupełnie odmienna tematyka oraz zasady gry. W moim ulubionym Ignition przygotowywaliśmy rakietę do startu. Beat-Box przenosił nas na szczyty list przebojów. W Nightmare próbowaliśmy przetrwać noc na mrocznym cmentarzysku, a w Steel Wheel szaleliśmy na Dzikim Zachodzie. Na szczycie ekranu znajdował się diodowy wyświetlacz prezentujący punktację, informujący o zdobywanych bonusach oraz zmianach trybu gry. Wszystkie stoły były starannie zaprojektowane, towarzyszyła im znakomita muzyka i realistyczne efekty dźwiękowe, co sprawiało, że grając, odnosiło się wrażenie, jakbyśmy pochylali się nad taflą szkła prawdziwego flippera. Pinball to również znakomita gra towarzyska, ponieważ mogło w nią grać nawet ośmiu graczy na zmianę. Ta opcja dostępna jest również w kolejnych opisywanych tytułach Digital Illusions.

Gra odniosła ogromny sukces i doczekała się portów na wiele systemów. Nic dziwnego, że jej wydawca, 21st Century Entertainment, wraz z Digital Illusions postanowili iść za ciosem i przygotować kolejne gry z serii.

Fantastyczne stoły i powtórka z koszmarków

Kolejnym tytułem Digital Illusions był **Pinball Fantasies** (1992 r.), wydany w tym samym roku co Pinball Dreams. Podobnie jak w przypadku jego poprzednika, w skład gry wchodziły cztery stoły. Partyland to wesołe miasteczko pełne atrakcji, Speed Devils to stół poświęcony miłośnikom samochodów, gdzie akcja jest równie szybka jak wyścigowe bolidy. One Billion Dollar Game Show natomiast przenosi nas na plan telewizyjnego teleturnieju, gdzie co chwila zdobywamy różne premie.

Stones 'n' Bones to mroczny pinball, nawiązujący do tematyki cmentarnego Nightmare z Pinball Dream.

W grze poprawiono fizykę piłki oraz zamieniono wyświetlacz wyników na złożony z matrycy punktów, co umożliwiło prezentowanie na nim przeróżnych animacji i w ten sposób jeszcze bardziej urozmaiciło rozgrywkę. Stoły zostały zaprojektowane ze znacznie większą starannością, a gracze mają jeszcze więcej sposobów na zdobywanie punktów. Oprócz standardowych flipperów na stołach pojawiły się dodatkowe łapki umożliwiające odbijanie bili w niedostępne miejsca, a to również wpłynęło na podniesienie atrakcyjności rozgrywki.

Pinball Fantasies doczekał się wersji na komputery z chipsetem AGA, oferując nieznacznie poprawioną grafikę. Wersja na CD32 została uzupełniona o soundtrack zapisany na ścieżkach audio.

Ostatni z wielkiej trójki

Pinball Illusions (1995 r.) to ostatnia edycja komputerowego pinballa stworzona przez Digital Illusions, wymagająca układów AGA (A1200, CD32). Powstał tuż przed przekształceniem amigowej firmy w DICE i koncentracji na produkcji gier na PC oraz konsole. Tym razem graczom na Amidze udostępniono tylko trzy stoły (czwarty – Viking – trafił wyłącznie na PC), ale po raz pierwszy pojawia się tryb multiball, w którym możemy odblokować dodatkowe kule, poruszające się jednocześnie po ekranie. Animacje na wyświetlaczu również zostały rozbudowane.

Stoły oferowane w Pinball Illusions to Law 'n Justice, Extreme Sports i Babewach. Gracze mogą cieszyć się rozgrywką jako pilnujący porządku policjanci czy też miłośnicy sportów ekstremalnych. Ostatni stół osobiście zawsze kojarzył mi się z serialem „Słoneczny patrol".

Ponieważ pinballe nadal się sprzedawały, 21st Century Entertainment chciało wydawać gry z kolejnymi stołami. Zwróciło się do zewnętrznego producenta – Spidersoftu, firmy która wcześniej portowała pinballe Digital Illusions na PC, o stworzenie kolejnej gry z serii. Tak powstała **Pinball Mania** (1995 r.), podobnie jak oryginał z czterema stołami nazwanymi Tarantula, Kickoff, Jailbreak i Jackpot. Niestety, tworzenie dobrych, immersyjnych stołów do flipperów nie jest pisane każdemu. Również oprawa graficzna i muzyka stały w cieniu znakomitych poprzedników.

Oprócz Pinball Manii Spidersoft opracował również pinballa poświęconego Parowozowi Tomkowi, bohaterowi serialu dla dzieci Tomek i Przyjaciele (**Thomas the Tank Engine's Pinball**, 1995 r.), który niestety nie był dużo lepszy od poprzednika i nawet popularne IP nie uratowało tej gry – była ona po prostu słaba. Znaczącą zmianą było przeniesienie wyświetlacza punktów na dół ekranu, ale wobec słabych stołów, zmiana ta nie miała wpływu na całkowity werdykt graczy. Jeśli Spidersoft przekonał do czegoś wydawcę, to do tego, że trzeba sięgnąć po inną ekipę. Wybrano Liquid Soft, które przystąpiło do pracy nad grą **Slam Tilt**.

Do wielkiej trójki dołączył mistrz

Slam Tilt (1996 r.) to kulminacja amigowych pinballi, oferująca stoły okraszone przepiękną grafiką i znakomitą muzyką. Zasady rozgrywek są bardziej złożone, a animacje ekranu z punktami – o klasę lepsze niż we wcześniejszych pinballach Digital Illusions. Ponownie w grze są cztery stoły. Mean Machines odnosi się do samochodowych stołów z wcześniejszych części, The Pirate osadzony jest w klimatach morskich przygód, Ace of Space to coś dla miłośników space opery, a Night of the Demon to nawiązanie do mrocznych stołów z poprzednich części.

Naśladowcy Digital Illusions

Oczywiście, jak to zwykle bywa, popularność gier Digital Illusions przyciągnęła wielu naśladowców. Niestety, większość z nich udowodniła, że nie każdy może stworzyć udanego pinballa. **Pinball Prelude** (1996 r., Effigy Software) na przykład oferuje większe stoły, jednakże pełne pustej przestrzeni, a zwiększenie szybkości kuli nie rekompensuje tego mankamentu. Co więcej, stoły są szersze niż ekran, więc w trakcie rozgrywki obszar gry jest przewijany nie tylko w górę i w dół, ale także na boki. Pomysł ten miał być atutem, ale w praktyce nie sprawdza się dobrze, szczególnie że grafika wydaje się toporna i przypomina prace początkującego artysty.

Wśród naśladowców znajduje się także polska produkcja. **Pinball Hazard** (1996 r.,), wydana przez Mirage Software, która wyraźnie czerpie inspirację z gier Digital Illusions. Niestety, zarówno oprawa graficzna, jak i mechanika stołów nie zachwycają. Jakość dźwięków pozostawia wiele do życzenia. Jednakże takie były realia raczkującego przemysłu gier w Polsce, pozwolę sobie nie tracić więcej papieru na pisanie o niej. To oczywiście nie wszystkie pinballe na Amigę. Warto jeszcze wspomnieć o niezłym **Obsession** (1996 r., Blade Development) wywodzącym się ze Szwecji i Atari ST, ale resztę możemy pominąć milczeniem.

Studio Digitall Illusions stworzyło swoistą niszę w świecie gier, dostarczając wielu godzin znakomitej zabawy i wspaniałych wspomnień. Ich pinballe zestarzały się niezwykle dobrze i nawet dziś gra się w nie z przyjemnością. Choć zdania co do tego, który z amigowych pinballi jest najlepszy, są podzielone, to na pewno warto to sprawdzić i wyrobić swoje własną opinię.

Jetboy

Amstrad CPC Dreams

8-bitowy Amstrad CPC doczekał się świetnej konwersji stołów Pinball Dreams. Po raz pierwszy demo gry zaprezentowano na RetroSevilli w 2016 roku, w 2019 r. udostępniono pełną wersję Pinball Dreams CPC na licencji freeware.

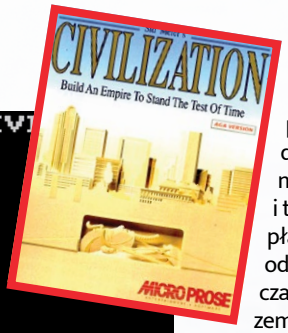
Obrotowy Pinball Fantasies

Stoły w Pinball Fantasies w wersji na PlayStation Portable można obracać o 90 stopni, naciskając [Select] – w ten sposób zagramy na pełnym ekranie, bez przewijania obrazu.

Total Pinball

Wszystkie cztery stoły z Pinball Illusions trafiły na Segę Saturn i PlayStation jako True Pinball. Na dodatek w formie modeli 3D i z widokiem z perspektywy gracza stojącego nad szklaną taflą stołu.

Civilization



4000 lat przed naszą erą rozpoczynamy przygodę z tworzeniem od podstaw własnej cywilizacji...

Zanim zacząłem swoją przygodę z Civilization, wcześniej natknąłem się na bardzo dokładny opis zamieszczony w kilku częściach w niezrównanym Computer Studio. Dzięki niemu odpalając grę, wiedziałem mniej więcej, o co tam chodzi, choć wcale nie było mi łatwo.

Od osady po mocarstwo

Stopniowo zacząłem się orientować, jakie cele stawia Civilization. W skrócie: to strategia z gatunku 4X, w której wcielamy się w rolę przywódcy jednego z plemion. Naszym głównym celem jest przekształcenie podwładnych w potężny naród. Jako przywódca przeżyjemy ponad 6000 lat (rozgrywka zaczyna się w roku 4000 p.n.e., a kończy po roku 2000). Od niewielkiej osady po potężne państwo, które będzie rozdawać karty na całej planecie – to nasze zadanie. Aby je osiągnąć, musimy zakładać nowe miasta, dbać o to, by populacja rosła, odkrywać niezbadane tereny, zarówno na lądzie, jak i na morzu, i rozszerzać granice państwa. Nie jesteśmy na planecie sami, więc wcześniej czy później natkniemy się na inne plemiona (albo to one spotkają nas). Dlatego bardzo ważny jest rozwój techniczny, aby uniknąć sytuacji, że nasze oddziały uzbrojone w dzidy spotkają się z batalionem czołgów. Rezultat tego spotkania będzie raczej łatwy do przewidzenia.

Imperator w dwie dekady

Autor powyższej recenzji 9.11.2019 r. pochwalił się ukończeniem Civilization na poziomie Emperor (po 22 latach zmagań od pierwszego zetknięcia z grą).

Rozgrywka w połowie – ta sama cywilizacja 5500 lat później.

Koniec – zdobywaj świat albo przegrywaj!

Musimy też pamiętać, że nie ma nic za darmo, dlatego gdzieś trzeba zdobyć fundusze, a te uzyskuje się z podatków płaconych przez mieszkańców oraz z wymiany handlowej. Generalnie największym problemem w grze jest pogodzenie wzrostu liczby ludności (im więcej ludzi, tym mniejsze zadowolenie i ryzyko wybuchu buntu w miastach) z osiąganymi przychodami (oprócz zabudowań przynoszących zyski, trzeba też ludowi dać igrzyska, stawiając w miastach obiekty służące rozrywce, albo świątynie) oraz rozwojem technicznym (pamiętacie dzidy kontra czołgi?).

Podatek od sukcesu

Niekiedy trzeba będzie zmniejszyć produkcję żywności w mieście i zwolnić tempo przyrostu ludności, aby zebrać fundusze albo pogodzić się z niedoborami przychodów, inwestując w naukę i technikę. Czasem trzeba sporo zapłacić za pokój z sąsiadem, który jest od nas znacznie silniejszy, aby zyskać czas na zebranie sił do walki, innym razem wywołać bunt w mieście przeciwnika albo ukraść mu jedną ze zdobyczy naukowych. Musimy sprawnie zarządzać wszystkim, bo inaczej w pewnym momencie na ekranie ukaże się plansza informująca, że archeolodzy odkopali szczątki naszej cywilizacji (czytaj: game over). Cała sztuka zarządzania w Civilization polega na tym, by dość szybko zdecydować się, czy chcemy podbijać sąsiednie tereny, stawiając na militarny aspekt rozwoju naszej cywilizacji, czy też wolimy wybrać wariant rozwoju technicznego i naukowego, egzystując w pokoju. Skutki podjęcia tej czy innej decyzji mogą się objawić np. za tysiąc lat, dlatego kluczowe w tej grze jest myślenie i planowanie. Sprawne zarządzanie ma swoje ukoronowanie w wysłaniu statku kosmicznego wraz z kolonistami na jedną z planet w układzie Alfa Centauri. Co ciekawe, po dotarciu tam gra się nie kończy, bo Civilization nie ma końca (no chyba, że jakaś cywilizacja zniszczy naszą albo my pokonamy wszystkie inne). Po prostu nie ma już dalszego naliczania punktów.

Podsumowanie: Na Amigę powstały dwie wersje Civilization: jedna dla modeli z kośćmi OCS/ECS (A500, A600) i druga – dla wersji z kośćmi AGA (A1200, CD32). Ta druga ma przyjemniejszą dla oka grafikę, choć płynne wyciemnianie ekranów może doprowadzić do szału (na szczęście można je wyłączyć, choć trzeba pogrzebać w pliku wykonywalnym). Oprawa muzyczna jest identyczna w obu wersjach. Ale esencją gry pozostaje zarządzanie cywilizacją i prowadzenie jej na wyżyny rozwoju.

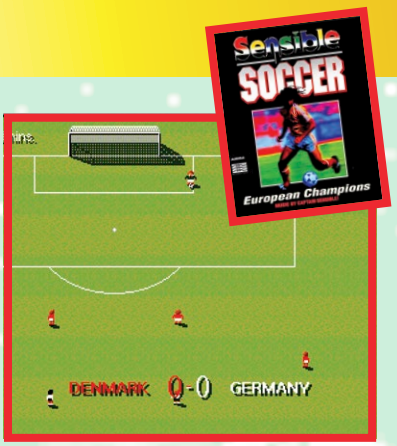
Osh

METRYKA

Wydawca/Deweloper MPSLabs/MicroProse
Rok wydania • 1992
Liczba dyskietek • 4
Model • A500, A1200, CD32

Ocena • 90%

Zalety • grafika w wersji AGA, logicznie zbudowane drzewko technologii
Wady • wyzwania na wyższych poziomach



Miniaturowi piłkarze i emocje jak na prawdziwym stadionie. Pewnie któregoś dnia uda się wbić pierwszego gola...

Sensible Soccer

Kultowa seria piłek nożnych debiutowała na Amigach w 1992 roku. Szybko zyskała ogromną popularność, dzięki prostym zasadom rozgrywki, dynamice gry i przystępności, stając się jednym z najbardziej znanych tytułów piłkarskich w historii gier komputerowych.

Sensible Soccer daje nam okazję spróbować rozgrywek w szybkich meczach piłkarskich z widokiem z góry. To podejście otwiera szeroką perspektywę boiska i zapewnia doskonałą kontrolę nad piłkarzami.

Sterowanie, które uwzględnia możliwość wykonywania różnych zagrań, od prostych podań po bardziej złożone strzały, jest niezwykle intuicyjne. Nie ma złożonych kombinacji przycisków, a to sprawia, że gra jest łatwa do opanowania niezależnie od wieku i umiejętności gracza. Oczywiście, aby zostać mistrzem w Sensible'u – potrzeba praktyki.

Składy drużyn

Sensible Soccer od pierwszego wydania w 1992 r. doczekał się kilkunastu edycji (w tym: European Champions, International Edition, Sensible World of Soccer, Sensible World of Soccer '95/'96 i '96/'97 oraz European Championship Edition '95/'96). Gra do dziś uzupełniana jest o współczesne składy drużyn, a aktualną edycję na sezon 2023/2024 znajdziemy na stronie www.sensiblesoccer.de.

Grafika w w Sensible Soccerze jest minimalistyczna, ale dobrze oddaje atmosferę rozgrywek piłkarskich. Mimo że postacie piłkarzy są malutkie, ich animacja jest perfekcyjna i samo obserwowanie maleńkich ludzików biegających po boisku i wykonujących zwody oraz wślizgi jest niezwykle satysfakcjonujące.

Dźwięk w grze to podstawowe efekty towarzyszące strzałom, podaniom i golom. Choć muzyka w menu jest chwytliwa, w trakcie samego meczu dominują odgłosy i głosy kibiców oraz sędziów, co dodaje grze autentyczności. Prosta oprawa dźwiękowa pasuje do reszty, nie rozpraszając gracza i dając szansę na skupienie się na rozgrywce.

Jednak to nie rozgrywka z komputerem, a z żywym przeciwnikiem jest tym, co sprawia, że Sensible Soccer jest wyjątkowy. Nawet ja, stroniący od piłki nożnej, zagrywałem się w nią z kolegami, łamiąc nie jeden joystick.

Podsumowanie: Sensible Soccer zestarzał się naprawdę dobrze – minimalistyczna grafika wciąż cieszy oko, a dynamiczna rozgrywka z drugim graczem jest równie emocjonująca jak niegdyś.

Jetboy

METRYKA
Wydawca/Deweloper
Renegade/Sensible Software
Rok wydania • 1992
Liczba dyskietek • 2
Model • A500, CD32
Ocena · 95%
Zalety • znakomita zabawa dla 2 graczy, proste zasady gry
Wady • brak

Agony to nieszablonowa strzelanina – zamiast statków kosmicznych sterujemy pięknie animowaną sową.

Agony

Amiga doczekała się wielu gier, które wyglądały fenomenalnie, jednak mało która robiła i nadal robi takie wrażenie jak Agony. Od pierwszego ekranu, aż do napisów końcowych oprawa wizualna to prawdziwe cudo, a jak to wszystko wygląda w ruchu!

Szczególnie pewna sowa, którą sterujemy. Zarówno w pełnej formie, jak i w wersji „duchowej" jest animowana z dbałością co do piksela. Nieco słabiej (jakby z innej gry) prezentują się niektórzy przeciwnicy, mimo iż oddani bardzo dokładnie, to zabrakło im kolorów i momentami wyglądają jak przesuwane na sznurku wycinanki z papieru. Podobnie z kilkoma bossami, gdzie w zasadzie strzelamy do nieruchomego elementu, a cała sztuka polega na omijaniu pocisków.

Agony gratis!

Około 2010 roku Fran Sauer, jeden z grafików pracujących nad Agony, udostępnił pliki z grą do ściągnięcia (wraz z grafikami koncepcyjnymi). Możemy więc za darmo zagrać w jedną z najładniejszych i najbardziej nietypowych strzelanek, jakie powstały na Amigę. (https://francksauer.com)

Reszta to uczta dla oczu! Nawet dziś, w czasach boomu na stylistykę retro, Agony mogłyby spokojnie zostać wydane przez niezależnie studio i wątpię, by się znalazł ktoś, kto by nie chwalił wyglądu gry. Muzyka także jest cudowna – od znakomitego utworu początkowego z dźwiękami fortepianu, melancholijnego, spokojnego i klasycznego w formie, poprzez to, co towarzyszy nam w trakcie rozgrywki, a także na ekranie wczytywania danych. Każdy kawałek jest znakomity. Do dziś zdarza mi się zapuścić ścieżkę dźwiękową jako tło do pracy lub po prostu... dla relaksu.

Rozgrywka w Agony to klasyczna strzelanka, ale zamiast stateczku i kosmosu, mamy świat fantasy i sowę. Jakby to dziwnie nie brzmiało, oryginalności grze odmówić nie można.

Podsumowanie: Szkoda, że sama rozgrywka nie porywa i można rzec, że Agony to takie demo techniczne lub pokaz umiejętności twórców. Poziom trudności nie jest wysoki, choć trzeba opanować kilka schematów. Samo latanie, strzelanie i walka dużej frajdy nie dają. Specyficzne jest to, że maskotka Psygnosis (tak, sowa właśnie) jest krucha, nie czuć siły ataków, jak i tego, że właśnie pokonaliśmy zagrożenie.

Konsolite

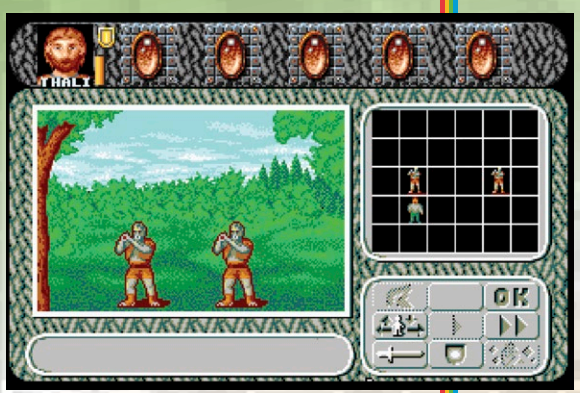
METRYKA
Wydawca/Deweloper
Psygnosis/Art and Magic
Rok wydania • 1992
Liczba dyskietek • 3
Model • A500
Ocena · 60%
Zalety • grafika, animacja protagonisty
Wady • wyprani z barw przeciwnicy, przeciętna jakość walk i bossów

RECENZJE

THALION, AMBERSTAR, AMBERMOON

i nieukończona bursztynowa trylogia

Poza murami świat jest piękny, aż chce się wędrować.



Czas dobyć miecz w Amberstarze i pokazać przeciwnikowi, kto tu rządzi!

W 1988 roku powstała firma Thalion Software, której założycielami byli Holger Flöttmann, Erik Simon, Jochen Hippel i Marc Rosocha. Pierwszy z nich pracował wcześniej w Rainbow Arts (najbardziej znanego z wydania Turricana), dwaj pozostali identyfikowali się ze sceną komputerową.

Od samego początku Thalion stawiał na platformy 16-bitowe i zamierzał tworzyć gry o bardzo wysokiej jakości. Istniał zaledwie sześć lat, ale zapisał się w historii Amigi złotymi zgłoskami. Wśród najlepszych dzieł studia Thalion da się wymienić zarówno znakomite zręcznościówki i strzelaniny (Wings of Death – 1989 r., Lionheart – 1993 r.), gry logiczne (Atomix – 1990 r., Tangram – 1991 r.), symulatory (A320 Airbus – 1991 r., No Second Prize – 1992 r.), a także CRPG (Dragonflight – 1990 r., Amberstar – 1992 r., Ambermoon – 1993 r.). Skupimy się tym razem na opowieści o dwóch ostatnich z wymienionych tytułów.

Bursztynowa saga

Amberstar i Ambermoon tworzą cykl, który w założeniach miał składać się z trzech części. Nieprzypadkowo obie gry mają w tytule słowo „amber", czyli bursztyn, ponieważ łączy je właśnie zastygła na kamień żywica. To z bursztynu wykonany jest Amberstar – talizman, który umożliwił uwięzienie na trzecim księżycu Lyramionu (planety, a jednocześnie uniwersum, w którym rozgrywa się akcja obu gier) lorda Tarbosa – naczelnego arcywroga. Oczywiście pojawia się równie zły brat lorda Tarbosa – Thornhauun, który dochodzi do wniosku, że dobrze byłoby uwolnić braciszka. Co zwiastuje problemy.

Akcja Amberstara zaczyna się na cmentarzu, gdzie protagonista pochował swoich rodziców, którzy zginęli w wyniku ataku bandy orków. Po przeczytaniu wprowadzenia do gry obserwujemy akcję z lotu ptaka, a naszą postać symbolizuje mała sylwetka. Docieramy do bramy cmentarnej i nagle widok zmienia się na pierwszoosobowy! Co prawda nie jest to ujęcie z płynnym obrotem o 360°, ale skokowym, o 90°, to jednak również wygląda nieźle.

CRPG w klasycznym stylu lat 90.

W Amberstarze możemy poruszać się po mieście, wchodzić do niektórych domów, co powoduje zmianę widoku z perspektywy pierwszej osoby na podgląd z lotu ptaka. W domach znajdziemy niekiedy ciekawe przedmioty i porozmawiamy z mieszkańcami. Co ciekawe, jeżeli w wypowiedzi NPC-a pojawi się jakieś istotne słowo, możemy o nie zapytać, wskazując je na liście tematów. Sami też możemy zadawać pytania. Warto, bo w ten sposób poznajemy historię krainy, uzyskamy szansę na realizację jakiegoś zadania pobocznego, a za jego wykonanie – przewidziano nagrodę, a nawet nową postać w drużynie (to nie Wiedźmin, w którym większość rozgrywki zaliczamy bez wsparcia drużyny). Nowe postacie możemy też werbować sami. Włócząc się po podziemiach i w otwartym terenie, oczywiście napotkamy hordy zróżnico-

Ambermoon z łatkami

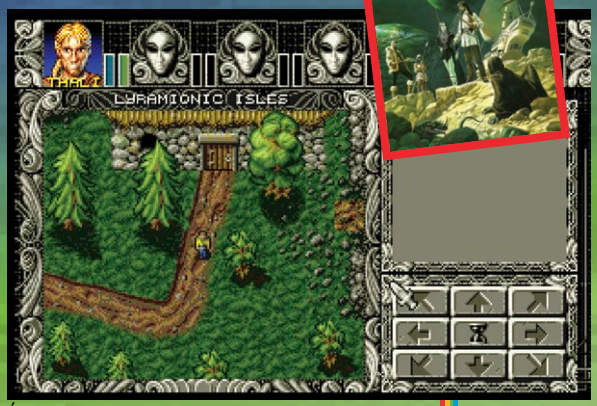
Gra zawierała kilka błędów, w tym taki, który uniemożliwił ukończenie Ambermoona w wersji angielskojęzycznej. Jeden z fanów zadbał o poprawki – zmodyfikowana i połatana wersja gry jest dostępna w tym miejscu: http://slothsoft.net/Ambermoon/.

Ambermoon Advanced

Po wielu latach jeden z największych fanów postanowił, że rozbuduje fabułę oryginalnego Ambermoona i tak powstał Ambermoon Advanced. Gra oprócz wersji na Amigę doczekała się także wariantów na PC (Windows oraz Linux) i Maka: https://github.com/Pyrdacor/Ambermoon.net.

Albion na Amidze?

Silnik gry Albion był przygotowywany na Amigi. Na Aminecie można znaleźć demo: https://aminet.net/package/game/demo/albion.



Świat na zewnątrz taki piękny!

W Ambermoonie na początku rozgrywki nawet jeden rozbójnik stanowi poważne wyzwanie.

wanych przeciwników. Wtedy możemy podjąć decyzję, czy chcemy stoczyć walkę, czy też uciec, przy czym drugi wariant nie zawsze zakończy się sukcesem. Walka w Amberstarze jest turowa i rozgrywana na planszy przypominającej szachownicę, złożonej z kilkunastu pól. Podczas potyczki możemy zamiast zadania ciosu przemieścić bohatera o jedno pole, co wcale nie musi uchronić nas przed ciosem. Zanim napotkamy wroga, mamy jeszcze szansę na przeorganizowanie ustawienia drużyny, zgodnie z zasadą głoszącą, iż mag lub kleryk ustawiony w pierwszym rzędzie nie jest dobrym pomysłem.

Podróże kształcą

Podróżując po świecie gry, natkniemy się na labirynty, miasta i wioski, w których możemy zajrzeć np. do płatnerza, aby kupić lepsze uzbrojenie, odwiedzić świątynię, by wskrzesić poległego członka drużyny, uzdrowić rany, wyleczyć się z trucizny albo potrenować, zwiększając nasz poziom doświadczenia i nasze parametry. Zmierzymy się też z prostymi zagadkami słownymi, a wszystko to okraszone naprawdę ładną grafiką i charakterystyczną muzyką. Co ciekawe, w grze uwzględniono pory dnia i jeżeli pętamy się nocą po jakichś leśnych ostępach, to nie dość, że zwiększamy szansę na guza, to na dokładkę widzimy tylko nasze najbliższe otoczenie. Widoczność zwiększy użycie pochodni, ale na pełny widok otoczenia możemy liczyć tylko za dnia. Gra zapewnia naprawdę długie godziny (właściwie dni, a nawet miesiące) dobrej zabawy. Thalion wysoko postawił poprzeczkę, tworząc pierwszą z gier w bursztynowym uniwersum. Pudełkowa edycja zawiera mapę Lyramionu, piękną instrukcję i tabelę z pismem runicznym.

Amberstar na sterydach

Amberstar nie był jednakże ostatnim słowem Thalion Software na polu CRPG. W 1993 roku na rynek trafia opus magnum tego studia – Ambermoon. O tej grze można napisać, że jest godnym następcą Amberstara. Jeszcze więcej treści, jeszcze ładniejsza grafika (to chyba pierwszy CRPG na Amigę, w którym częściowo zastosowano widok z perspektywy pierwszej osoby i płynny obrót o 360°), jeszcze bardziej rozległy świat (w pewnym momencie przeniesiemy się nawet na trzeci księżyc Lyramionu!), ciekawe zagadki, rozmowy z NPC-ami. Fabuła również nie jest banalna, a świetne intro od początku wprowadza nas w klimat gry. Wynika z niego, że 20 lat po wydarzeniach z Amberstara na Lyramion spadł meteoryt, który rozerwał kontynent na części i zniszczył część miast. Wcielając się w postać wnuka bohatera poprzedniej części, ponownie musimy ratować świat przed złym lordem Tarbosem. Jeszcze raz zbieramy drużynę, walczymy z wrogami, rozwiązujemy zagadki. Możemy się poruszać nie tylko na lądzie, ale i pływać po morzach i rzekach, a w pewnym momencie rozgrywki będzie okazja latać. Gra przykuwa do monitora i nie pozwala się od niego łatwo oderwać aż do samego końca. Podobnie jak w Amberstarze, tak i w Ambermoonie mamy oczywiście oprawę audiowizualną najwyższej jakości, choć żadna z gier nie korzysta z układów AGA. Ciekawostką jest fakt, że pierwotnie ta gra miała tylko wersję niemiecką, wersja angielska istniała, ale nigdy jej nie wydano. Dopiero lata po upadku firmy Thalion, jeden z fanów, który stworzył „Thalion Web Shrine" – stronę będącą hołdem dla Thaliona, otrzymał ją bezpośrednio od autorów. Problem w tym, że ta wersja miała poważny błąd, uniemożliwiający ukończenie gry, ale błąd poprawiono i w sieci można znaleźć wersję sprawną. Niezależnie od języka, moim zdaniem jest to najlepsza gra CRPG na klasyczne Amigi.

Niedokończona trylogia

Firma Thalion przestała istnieć w 1994 roku, dlatego trzecia część bursztynowej trylogii nigdy nie powstała. Niemniej część zespołu postanowiła wykorzystać nieco zmodyfikowany silnik Ambermoona i w 1995 roku, już na PC, ukazał się Albion. Gra uznawana jest za duchowego następcę bursztynowej dylogii, choć nie ma z nią fabularnie nic wspólnego (akcja dzieje się w przyszłości), ale wielbiciele twórczości Thalionu i dwóch CRPG z Amigi od razu dostrzegą rękę tych samych autorów w sztuce piksel artu i cyfrowych nut.

Bardzo żałuję, że nigdy nie powstała trzecia część tej historii. Gdyby Thalion przetrwał na rynku, z pewnością dostalibyśmy produkcję najwyższej jakości. Warto zaznaczyć, że silnik znany z Albiona na PC był również przygotowywany na Amigę (demo dostępne jest w serwisie Aminet). Tak czy inaczej – obie części, które dostaliśmy są rewelacyjne i warto w nie zagrać nawet dziś.

Osh

METRYKA
Wydawca/Deweloper
Thalion Software GmbH
Rok wydania • 1992
Liczba dyskietek • 3
Model • A500
Ocena • 95%
Zalety • dobra grafika, ładna muzyka, ciekawa fabuła
Wady • trudności na początku

METRYKA
Wydawca/Deweloper
Thalion Software GmbH
Rok wydania • 1993
Liczba dyskietek • 9
Model • A500
Ocena • 95%
Zalety • bardzo ładna grafika, dobra muzyka, rozległy świat
Wady • liczba dyskietek

Tekst o Ishar w Świecie Gier Komputerowych – numer 2/1993.

ISHAR

Amigowy RPG po francusku

Piękna oprawa graficzna, ciekawa wizja otwartego świata i pomysły wyprzedzające swoje czasy – firma Silmarils tworzyła gry CRPG w swoim stylu, łącząc pomysły Amerykanów z francuską kreatywnością. Efekt był wyjątkowy.

Vive la France!

Z historycznego punktu widzenia Francuzi wiedli kulturowy prym w Europie do XIX wieku. Potem świat się zmienił, ale oni nadal robili rzeczy po swojemu. Francuskie maszyny do pisania z końca XIX wieku pracowały z układem klawiszy AZERTY – a layout ten stał się standardem komputerów sprzedawanych na tym rynku. Sama nazwa „komputer" nie mogła pochodzić od angielskiego terminu, dlatego w 1955 r. użyto słowa „ordinateur". Kiedy Europa Zachodnia planowała wprowadzić system telewizji kolorowej PAL, Francuzi postawili na SECAM (zaimplementowały go potem demoludy, w tym Polska). W połowie lat 80. najpopularniejszym domowym komputerem 8-bitowym we Francji był Amstrad CPC, a w latach 1986-88 Atari ST radziło sobie na tym rynku lepiej niż Amiga (to tłumaczy liczbę francuskich gier wydanych na komputery Atari). Dopiero debiut A500 i obniżka cen sprawiły, że Amiga wyprzedziła Atari ST. Kojarzycie kultowy amerykański magazyn komiksowy „Heavy Metal"? Zaczynał jako licencja francuskiego periodyku „Métal hurlant". Czytało go wielu fanów sci-fi i fantasy, w tym przyszli twórcy francuskich gier.

Logo Silmarils było bezpośrednim nawiązaniem do prac J.R.R. Tolkiena.

Nic dziwnego, że z tak odrębnym podejściem do kultury, technologii i kompute-

ryzacji Francuzi mieli trochę inną wizję gier komputerowych. W latach 80. zaczęły powstawać kolejne studia zajmujące się produkcją gier – niektóre wytrwały do dzisiaj, jak chociażby Ubisoft czy Infogrames (część Atari). Jednak połowa lat 80. to początki mniej znanych (dzisiaj) studiów, jak chociażby Coktel Vision, które stworzyło kilka ciekawych przygodówek na czele z Gobliiins. Koniec lat 80. to także narodziny Delphine Software, które debiutowało m.in. przygodówką Future Wars. Tę wyliczankę można prowadzić dalej, ale nie ma już chyba potrzeby – jak widzicie, w tamtym okresie Francuzi wzięli się do roboty. Wśród powstających studiów w 1987 r. narodził się Silmarils.

Raison d'être

Założycielami Silmarils byli bracia Louis-Marie i André Rocques, a nazwa studia odnosiła się bezpośrednio do Silmarile z mitologii stworzonej przez J.R.R., konkretnie trzech magicznych klejnotów. Na swój sposób pokazywało to, jakie światy

Crystals of Arborea – protoplasta Ishar, pod niektórymi względami wyjątkowy.

pragnęli tworzyć Francuzi. Zanim jednak przeszli do fantasty, zaczęli od bijatyki, w której walczymy z dilerami narkotyków – Manhattan Dealers. Ich bardziej znane hity to Colorado, Metal Mutant czy Transarctica, ale ten artykuł nie traktuje o tych grach, ale o wkładzie Silmarils w RPG. Przenieśmy się do 1990 r., kiedy debiutuje pierwsza gra RPG braci Rocques, protoplasta trylogii Ishar – Crystals of Arborea.

Dungeon Master dał twórcom gier wzór na to, jak może wyglądać RPG z pierwszej osoby. Silmarils tymczasem nie zamknęło graczy w lochach, a pozwoliło im eksplorować królestwo Arborei w poszukiwaniu czterech kryształów. Już wtedy widać było ambicję twórców, którzy dążyli do stworzenia czegoś na wzór otwartego świata – według nich gra miała 16 tysięcy pól. Gracz mógł rozdzielać swoją drużynę na podzespoły, eksplorując świat, rozmawiając z NPC-ami i szukając wskazówek na temat tytułowych kryształów. Walka przenosiła nas do (dziwnej) planszy z główkami bohaterów i wrogów, a potyczka bardziej przypominała coś na wzór warcabów niż typowego dungeon crawlera (w późniejszych częściach pozbyto się tego trybu). Tytuł spotkał się z pozytywnymi recenzjami, stanowiąc ciekawą alternatywę dla wydanego w tym samym roku Eye of the Beholder. Francuzi zostali zauważeni przez graczy. Można było rozpocząć prace nad sequelem.

Ishar, mon amour

Ishar: Legend of the Fortress pojawił się w 1992 r. To był już trochę inny świat w branży gier – gracze doświadczyli sequela Eye of the Beholder, na rynku debiutowała Ultima VII i rewolucyjna Ultima Underworld (tylko DOS). Erpegi wchodziły w erę otwartego świata, ale Francuzi byli na to gotowi. Ishar wyróżniał się fantastyczną oprawą graficzną, szczególne wrażenie robiły portrety bohaterów oraz plansze towarzyszące np. wizycie w tawernie (było czuć komiksowy wpływ). Widoki zapadały momentalnie w pamięci, podobnie jak wyspa, którą eksplorowaliśmy. Pięknie prezentująca się gra RPG z pierwszej osoby, gdzie przemierzaliśmy lasy, osady, podziemia i zamki, rozmawialiśmy z NPC-ami i walczyliśmy nie była oczywistością. Pierwszy Ishar bez wątpienia był rewolucyjny, a twórcy dorzucili takie nietypowe rozwiązania, jak system relacji pomiędzy bohaterami – niektórzy zwerbowani herosi nie przepadali za sobą, co mogło doprowadzić nawet do morderstwa. Tytuł chwalono w Świecie Gier Komputerowych z lutego 1993 r. Najzabawniejsze, że kiedy ŚGW pisał o Ishar, na rynku była już część druga.

Ishar 2: Messengers of Doom wydano w 1992 r. Gra rządziła się podobnymi prawami, ale świat był trzykrotnie większy. Jak to możliwe, że firmie udało się zrobić tak szybko kolejną część i wypuścić ją na kilku platformach (Amiga, Atari ST, DOS)? „Firma korzystała z crossplatformowego silnika o nazwie ALIS (Actor Language Integrated System). Gry były tworzone na Atari ST, ale dzięki użyciu ALIS łatwo było je przekonwertować na inny komputer. Różnice dotyczyły głównie grafiki – rozdzielczości i większej liczby kolorów. Efekty dźwiękowe były prawie zawsze identyczne" – tłumaczył w rozmowie z serwisem Atari Legend Fabrice Hautecloque pracujący w tamtym okresie w Silmarils.

Kiedy w 1994 r. na rynku zadebiutował Ishar 3: The Seven Gates of Infinity, zmiany w świecie RPG, o których pisałem dwa akapity wcześniej, stały się faktem – kolejne części Might and Magic, Ultimy, Betrayal at Krondor czy The Elder Scrolls: Arena zmieniły oblicze RPG. Ale gry te nie pojawiły się na Amidze, tymczasem Francuzi nadal dzielnie wspierali tę platformę. Jeśli w przypadku pierwszego Ishar można było mówić o świetnej grafice, tak w „trójce" mieliśmy do czynienia z małym cudem. Firma wspięła się na absolutne wyżyny amigowego designu – każdy screen wyróżniał się na tle typowego RPG-a. Prawdziwie francuski pietyzm. Fabuła wprowadziła możliwość skakania pomiędzy różnymi epokami historycznymi, co dało twórcom okazję do nagłej zmiany scenerii i przeciwników. Pomysł ciekawy, chociaż trochę brakowało bardziej organicznie połączonego ze sobą otwartego świata, jak miało to miejsce w drugiej części.

Silmarils należy się tym większy szacunek, bo w tym samym roku na Amidze zadebiutował ich drugi CRPG – Robinson's Requiem z otwartym, żyjącym światem i grafiką opartą na wokselach. Poziom ambicji i wizjonerstwa braci Rocques sięgnął tutaj zenitu, oferując mechaniki survivalowe, jakie stały się standardem w grach wiele lat później. A do tego jeszcze doszła ciekawa fabuła będącą futurystyczną wariacją na temat powieści „Przypadki Robinsona Crusoe". Gdyby Silmarils udało się połączyć pomysły z Robinsona z rozmachem Ishar, kto wie, może to byłaby alternatywa dla The Elder Scrolls. Niestety, tak się nie stało, chociaż Ishar 4 był w produkcji.

Jeu de rôle sur ordinateur

„Ishar Genesis był wewnętrzną nazwą nadaną projektowi Ishar 4, który niestety nigdy nie ujrzał światła dziennego. Kilka szkiców stworzonych dla tej gry zostało wykorzystanych w grze Asghan" – powiedział programista Cyril Cogordan w rozmowie z serwisem poświęconym konsoli Jaguar (Silmarils planowało konwersje niektórych ze swoich gier na Jaguara). Bracia-wizjonerzy i ich studio – podobnie jak wiele francuskich firm powsta-

Świat Ishar był ogromny i bogaty w zróżnicowane środowiska do eksploracji.

Niektóre ilustracje w Ishar były małym mistrzostwem – czuć wpływ komiksu.

łych w latach 80. – nie przetrwało przeskoku do 3D. Wspomniana gra Asghan była nieudaną fuzją Tomb Raidera i gry RPG akcji, co samo w sobie brzmi jak coś tworzonego na przekór temu, co chciało światu zaoferować francuskie studio. Silmarils zostało zamknięte w 2003 r., ale Ishar Compilation, czyli wszystkie cztery gry z serii, można kupić za bezcen na GOG-u. Warto to zrobić, aby doświadczyć francuskiej szkoły robienia RPG-ów.

Dżujo

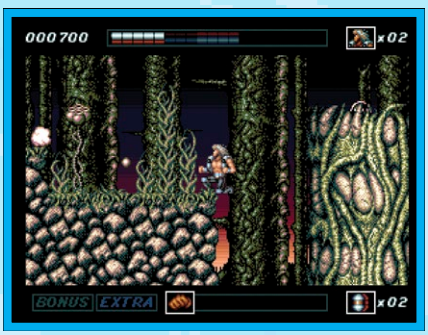
Wolfchild

Pierwszy etap na latającym statku – ten level robił wrażenie.

Półczłowiek. Półwilk. 100-procentowy amigowy twardziel! Wolfchild był (i jest) esencją amigowej gry akcji 2D. Czasami od razu po powrocie z giełdy lub od kolegi, ze świeżo skopiowanymi dyskietkami, wiedziałeś od razu, że przyniosłeś do domu kozaka. Tak było w przypadku Wolfchild. Wystarczyło zobaczyć świetne intro, w którym facet przemienia się w wilka, a w TV ktoś czytał wiadomości (krótkie nagranie głosu), aby uwierzyć, że dokonaliśmy dobrego wyboru. A do tego jeszcze doskonała muzyka w tle. Potem przychodziła pora na drugą dyskietkę – odpalasz grę, a tam dzieją się piękne rzeczy. Jakie? Gość biega po powietrznym statku i sprzedaje ciosy kolejnym futurystycznym żołnierzom. Tak, od razu byłeś pewien, że zapowiada się dobry weekend.

Wilcze dziecię kontra mutanci

Wolfchild był jedną z ciekawszych pozycji Core Design, jakie firma dostarczyła na Amigę (i Atari ST, obie wersje wystartowały jednocześnie). Simon Phipps, odpowiedzialny za grafikę i design w tym projekcie, w swoim blogu wspominał, że pomysł na Wolfchilda narodził się gdzieś w 1990 r. – ekipa chciała zrobić „dojrzałą" grę, a nie kolejne kreskówkowe przygody. Stanęło na idei początkowo przypominającej Shadow of the Beast (człowiek-wilk kontra mutanci w postapokaliptycznym świecie). Projekt ewoluował, wzorując się m.in. na „Wyspie doktora Moreau", aby w końcu przeistoczyć się recenzowaną pozycję. Ostatnim źródłem inspiracji dla deweloperów była gra akcji Capcomu – Strider (podobieństwa rzeczywiście są widoczne). Po jej zobaczeniu Core Design wiedział, co chce dowieźć. I dowiózł.



Drugi poziom – dżungla. Gra powoli robiła się coraz trudniejsza.

Przez pryzmat nostalgii

Kiedy odpaliłem na nowo Wolfchilda podczas pisania tekstu na potrzeby Amiga Extreme, wróciły wspomnienia typowo amigowych tytułów. Do dzisiaj pamiętam pierwszy etap na powietrznym statku. Potem czekały na nas jeszcze cztery, dość typowe plansze (dżungla, świątynia i dwa levele w bazie głównych złych). Ale tego pierwszego levelu nic nie przebije. Mechanika była (i jest) prosta jak strzał w pysk – bohater klepie wrogów (lub strzela do nich), a po zdobyciu odpowiedniej liczby power-upów zamienia się w wilkołaka. Ta postać ma lepszy atak i jeśli uda się nam utrzymać formę, zaliczenie etapu nie będzie problemem. Na próżno szukać jakiejś głębi – wszystko zależy od naszej zręczności i obowiązkowego zapamiętania rozmieszczenia wrogów oraz platform. Ale przecież kiedyś mieliśmy na to wspomniany weekend.

Klimat Wolfchilda potęguje świetna muzyka autorstwa Martina Ivesona, zasłużonego kompozytora z amigowych lat, który dał nam soundtracki do Heimdalla, Chuck Rocka czy Jaguara XJ220, aby w czasach PSX-a stworzyć kultowy OST Tomb Raidera. Już temat towarzyszący pierwszemu poziomowi (Giant Battle Cruiser) daje zacnego kopa. Jest pięknie amigowy i absolutnie cudowny. Wiele gier akcji, takich jak Wolfchild zawdzięczało swojego powera nie tylko udanej oprawie graficznej i fajnemu pomysłowi, ale właśnie muzyce pomagającej się wczuć w to, co widzieliśmy na ekranie. Dalej (muzycznie) jest równie dobrze, jak chociażby kawałek „The Jungle" (drugi etap). Fabuła (w przypadku tej gry banalna – porwano nam ojca naukowca, zatem ruszamy do boju) nie miała znaczenia – liczyła się rozwałka na ekranie i audiowizualne doznania.

Porty i konsole

Oprócz wspomnianej wersji na Atari ST, Wolfchild pojawił się jeszcze na pięciu konsolowych platformach, chociaż wersje na Mega Drive'a i SNES-a nie spotkały się z równie ciepłym przyjęciem. Ta gra była bardzo amigowa, a konsolowe porty takich tytułów często nie były oceniane pozytywnie. Powód? Na konsolach nie brakowało dobrych gier akcji 2D z Japonii.

Podsumowanie: Wolfchild nadal broni się w wersji amigowej, chociaż muszę przyznać, że ze wszystkich recenzowanych przez moją osobę pozycji w tym magazynie, chyba to właśnie na Wilcze dziecko spoglądam z największą dozą amigowej nostalgii. Nie każda lubiana przez nas gra była perfekcyjna, ale nie ma w tym nic złego.

Dżujo

Wolfchild Sega CD

Konwersja na konsolę Sega CD miała nie tylko nowy soundtrack korzystający z płyty CD, ale doczekała się redesignu niektórych z leveli. Warto rzucić na nią okiem.

METRYKA

Wydawca/Deweloper
Core Desingn
Rok wydania • 1992
Liczba dyskietek • 1
Model • A500

Ocena • 75%

Zalety • akcja, grafika i muzyka, fajne intro, klimat
Wady • monotonne fragmenty, ostatni etap

Gracz odwiedza podczas przygody kilka pięknych krajów.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Indiana Jones to tak naprawdę trzy dobre filmy i, no właśnie, tylko jedna prawdziwie niesamowita gra. I wyszła ona na Amigę!

Indiana Jones był dla mnie (i w jakimś stopniu nadal jest) postacią absolutnie kultową, moim ulubionym bohaterem. Kiedy pod koniec dowiedziałem się, że czwarta część jego przygód będzie miała formę gry komputerowej, musiałem ją sprawdzić. Fakt, że było do tego potrzebne 11 dyskietek, nie stanowił problemu – oprócz wygrzebania takiej liczby sprawnych floppies, które byłem gotów poświęcić dla Indiego.

„Ty to nazywasz archeologią?"

LucasArts w tym okresie byli królami przygodówek, mając na koncie nie tylko znane hity, ale również point and clickową wersję „Ostatniej krucjaty". Kolejny projekt miał być pełnoprawną, nową częścią przygód Jonesa. Początkowo grę planowano oprzeć na odrzuconym scenariuszu filmowej części trzeciej, ale dwóch twórców z LucasArts chciało ruszyć z pracami od zera. Jak wspomina Hal Barwood w Commodore Amiga: a visual compendium: „Zacząłem przeglądać książki zgromadzone przez George'a Lucasa na temat starożytnych tajemnic wraz z Noah Falsteinem [drugi z twórców scenariusza – Dżujo] (...). Przewracaliśmy kolejne strony, aż nagle zaczęliśmy patrzeć się na diagram Atlantydy – trzy koncentryczne kręgi, takie o których pisał Platon. To wyglądało jak coś prosto z gry". Tak narodził się pomysł z Atlantydą. Do tego dorzucono nazistów i interfejs SCUMM znany z innych przygodówek firmy Lucasa i można było zabrać się do pracy.

Efektem była jedna z najbardziej udanych przygodówek tamtych lat, a zarazem – dla wielu – najlepsza gra z Indianą Jonesem w historii. Co spowodowało, że Fate of Atlantis było tak udane? Odpowiedź jest prosta: tutaj udało się wszystko. Od bajecznej oprawy graficznej, która sprawiała, że czuliśmy się jak w filmie Spielberga, przez muzykę (wiadomo), na scenariuszu i pomysłach kończąc. Z tym ostatnim autorzy naprawdę zaszaleli, bo na początku zabawy mogliśmy wybrać jeden z trzech trybów. Pierwszy zakładał większy nacisk na zagadki, drugi na rozwiązania siłowe, a trzeci na współpracę z Sophią Hapgood, wspólniczką Jonesa w poszukiwaniach Atlantydy. Grę mogliśmy zatem przejść nawet trzykrotnie, a z pewnością dało się dopasować formę rozgrywki do naszych potrzeb.

„Fortuna i chwała, chłopcze"

Już samo intro, które prezentowało fragment przygód Indiego, dobrze pokazywało, z jaką grą mieliśmy do czynienia – z jednej strony poważną przygodówką i próbą przeniesienia Jonesa do cyfrowego świata, a zarazem serią slapstickowych upadków, pokazujących Indiego w bardziej humorystycznym ujęciu. Ten styl był potem kontynuowany przez większość zabawy. Nawet jeśli zginęliśmy w pojedynkach z nazistami, zobaczyliśmy zabawny komentarz podsumowujący nasz zgon, np. „Niepowodzenie Indy'ego w poskromieniu sześćdziesięcioletniego kapitana u-boota pozwoliło nazistom podbić świat". Takich komentarzy było sporo i trzeba przyznać, że podejście pasowało do humoru filmowej serii. Raz jeszcze, trudno uwierzyć, że po 30 latach to nadal najfajniejsza gra z Jonesem. Z drugiej jednak strony co się dziwić, skoro czwarta i piąta część filmowej sagi również nie potrafiły przywołać magii oryginałów.

Podsumowanie: Fate of Atlantis można opisać jako końcowe stadium przygodówek point and click na Amidze. Lucas-Arts po tej grze skupił się na PC (The Dig, Full Throttle), a sam gatunek w naturalny sposób zaczął przenosić się na multimedialne komputery oferujące większą pojemność płyty CD. Amigowcy grający w Indiego i Atlantydę nie mieli łatwego życia ze względu na konieczność żonglowania dyskietkami, ale czego się nie robiło, aby przeżyć kolejne przygody znanego archeologa. Tak naprawdę dopiero technologia CD-ROM i pecetowa wersja, która pojawiła się rok później, dostarczyła ostateczną wersję gry, z podłożonymi głosami i lepszą ścieżką dźwiękową. Trzy lata później pojawił się Tomb Raider, a dwuwymiarowe przygodówki wylądowały w muzeum. To jednak zupełnie inna historia.

Dżujo

Iron Phoenix

Fate of Atlantis było wielkim sukcesem (ponad milion sprzedanych kopii). Rozpoczęto zatem prace nad sequelem – Indiana Jones and the Iron Phoenix. Akcję osadzono po II wojnie światowej, a Indy miał walczyć z neonazistami chcącymi doprowadzić do zmartwychwstania Hitlera przy pomocy Kamienia Filozoficznego. Projekt został jednak zawieszony po około 15 miesiącach prac.

METRYKA

Wydawca/Deweloper
US Gold/LucasArts
Rok wydania • 1992
Liczba dyskietek • 3
Model • A500

Ocena • 85%

Zalety • klimat Jonesa, grafika i muzyka, pomysły
Wady • 11 dyskietek, nie obyło się bez dziwnych zagadek

Strażnice decydują o układzie granic.

The Settlers

Innowacyjna gra strategiczna, która wprowadziła unikalny styl zarządzania zasobami i rozbudowy osady, błyskawicznie zdobywając popularność wśród fanów RTS-ów. Kluczowym elementem rozgrywki jest rozbudowa infrastruktury, tworzenie łańcuchów produkcji i dbanie o kondycję naszych osadników. Grę rozpoczynamy od niewielkiej osady, nad którą góruje charakterystyczny zamek gracza, a naszym zadaniem jest takie rozplanowanie gospodarki, by zapewnić stałą dostawę niezbędnych surowców, takich jak drewno, kamienie i żywność. W miarę postępów w grze, musimy budować różne struktury, takie jak farmy, młyny, tartaki i kopalnie. Jednocześnie przyjdzie nam dbać o obronę naszej osady i prowadzić sukcesywną ekspansję, by zajmować nowe terytoria.

Kooperacja lub walka

The Settlers oferuje opcję gry dla dwóch graczy, co otwiera możliwość zabawy w formie kooperacji lub rywalizacji. Gracze mogą współpracować, aby rozwijać osady, albo konkurować ze sobą o kontrolę nad terytorium.

System transportu i logistyki to unikalne elementy The Settlers, charakterystyczne dla gry stworzonej przez Volkera Werticha. Każdy osadnik otrzymuje zadania do zrealizowania, a surowce muszą być przewożone po wyznaczonych wcześniej ścieżkach. W miarę rozwoju osady będzie konieczne rozszerzenie królestwa o nowe tereny. Do tego celu służą strażnice i podobne struktury, wyznaczające granice pomiędzy naszym obszarem i terenami konkurentów. Rozgrywka nieuchronnie zmierza do konfrontacji.

Grafika w The Settlers jest kolorowa i pełna szczegółów. Budynki i postaci zostały pieczołowicie zaprojektowane. Bez przerwy mamy wrażenie, że cała osada tętni życiem. Unikalny styl wizualny The Settlers od razu przyciąga uwagę. Podobnie – oprawa dźwiękowa – z przyjemnym dla ucha soundtrackiem towarzyszącym rozgrywce i realistycznymi odgłosami prac naszych osadników.

Podsumowanie: Grafika, dźwięk i mechaniki rozgrywki tworzą razem immersyjne doświadczenie, które zachęca do długich sesji. To jeden z tytułów, do których z chęcią bym wracał, gdyby tylko doba miała więcej wolnych godzin w harmonogramie codziennych zadań.

Jetboy

METRYKA
Wydawca/Deweloper
Blue Byte/Blue Byte
Rok wydania • 1993
Liczba dyskietek • 3
Model • A500
Ocena · 90%
Zalety • bajkowa grafika, ciekawa ekonomia
Wady • ślamazarne tempo rozgrywki na początku rozwoju osady

Dynamiczne wyścigi resoraków na pokręconych trasach!

Skidmarks

Rok 1993 był chyba momentem szczytowej popularności Amigi. Pięćsetka została świetnie opanowana przez programistów, A1200 rozpychała się na rynku łokciami, a na Przyjaciółki trafiały prawdziwe perełki.

Jedną z nich były wyścigi Skidmarks z opcją lokalnego multiplayera. Co ciekawe tytuł powstał w Blitz BASIC-u, co jest olbrzymim osiągnięciem, zważywszy na izometryczny rzut i trójwymiarowe pojazdy. Na swój sposób to protoplasta innego klasyka, jakim był Death Rally (notabene przeportowany na Amigę w 2023 r.).

Sequel z nowymi trasami

Do Skidmarksów powstawał dodatek z nowymi trasami, który ostatecznie przeistoczył się w Super Skidmarks 2. Oferował więcej torów i pojazdów oraz możliwość grania w cztery osoby na jednej maszynce.

Rozgrywka w Skidmarks jest prosta jak budowa chińskiego termosu, ale to w prostocie tkwi siła. Wybieramy pojazd, pojedynczy wyścig lub zawody (złożone z sześciu wyścigów) i ruszamy na podboje kilkunastu pokręconych tras. Droga wije się i krzyżuje, ryzykujemy więc kolizje z innymi zawodnikami (zapewne Skidmarks był też inspiracją dla współczesnego Wreckfesta). Do tego skocznie, wychylenia, pagórki i świetna fizyka pojazdów, gdyż wszelkie zmiany w ukształtowaniu trasy musieliśmy uwzględniać podczas sterowania samochodami. Nazwa „skidmarks" nie wzięła się znikąd – to po prostu ślady gumy pozostawionej po poślizgu na trasie.

Najwięcej frajdy zawsze sprawiają wyścigi z żywym przeciwnikiem. Na jednej Amisi można ścigać się w dwie osoby, a po podłączeniu dwóch komputerów – rozgrywać Skidmarks nawet w czterech graczy.

Podsumowanie: Jedna z najwspanialszych gier do ścigania się w kilka osób na Amidze.

Ural

METRYKA
Wydawca/Deweloper
Codemasters/Acid Software
Rok wydania • 1993
Liczba dyskietek • 4
Model • A500, CD32
Ocena · 90%
Zalety • bardzo płynna rozgrywka, świetny model jazdy i fizyka, miodna jak ul
Wady • brak

Chaos Engine to jedna z tych strzelanek, które wymagają refleksu i pomyślunku.

The Chaos Engine

Amiga doczekała się wielu strzelanek, ale tylko nieliczne z nich były tak dobre jak The Chaos Engine.

Ekipa The Bitmap Brothers na początku lat 90. była prawdziwymi mistrzami w tworzeniu gier na Amigi, dowożąc rzeczy doskonałe. Akcję The Chaos Engine osadzono w steampunkowej Wielkiej Brytanii, gdzie pewien wynalazca (fabuła była bardziej skomplikowana, ale nie starczy nam miejsca) przesadził z wdrażaniem w życie swoich pomysłów. Tylko ekipa dwóch śmiałków mogła go powstrzymać i przywrócić pokój w Królestwie.

Tym śmiałkiem był gracz (plus komputer sterujący drugą postacią) lub dwóch graczy – rzecz jasna w drugim przypadku opcja zabawy była lepsza. The Chaos Engine jest dla amigowców tym, czym Contra dla NES-a (Pegasusa) – esencją doskonałej strzelanki. Oczywiście obie gry znacznie się różniły. Tytuł Bitmapów ma widok top down, podobny do The Legend of Zelda: A Link to the Past, a gracz musi eksplorować konkretny fragment terenu, szukać kluczy, aktywować przyciski i generalnie, „zarabiać kasę", którą potem da się wykorzystać na ulepszenie broni, zwiększenie liczby punktów wytrzymałości, nowe gadżety lub podniesienie atrybutów postaci.

Jeden rzut oka na tę grę i człowiek od razu widzi ten amigowy styl graficzny, dodatkowo spotęgowany przez świetne prace Daniela Malone'a, nadwornego grafika Bitmap Brothers. Facet odwalił kawał dobrej roboty, a jego styl sprawia, że gra prezentowała się świetne już wtedy. Dziś nadal wygląda ponadczasowo. W parze z oprawą graficzną idzie boska muzyka.

Podsumowanie: Muszę przyznać, że czasami miałem problem z takimi strzelankami jak The Chaos Engine („biegasz po labiryncie i nie wiesz, co zrobić"), ale w przypadku tego tytułu udało się zachować zdrową równowagę pomiędzy akcją a eksploracją, zatem nie ma się do czego przyczepić. Piękna robota.

Dżujo

METRYKA
Wydawca/Deweloper
Renegade/The Bitmap Brothers
Rok wydania • 1993
Liczba dyskietek • 2
Model • A500, A1200, CD32
Ocena • 90%
Zalety • styl graficzny, mechanika zabawy
Wady • mało różnorodności

Po długim locie czas na zasłużony odpoczynek (dziennik kapitana, 1 stycznia 3200 roku).

Frontier: Elite II

Gra stworzona przez legendę branży gier wideo – Davida Brabena. Zarazem godny następca innej kultowej produkcji – Elite, jednego z pierwszych symulatorów kosmicznych w otwartym świecie.

Frontier w całości został napisany w asemblerze Motoroli 68000. To gra, której na jednej dyskietce mieści... całą Drogę Mleczną, a której plik wykonywalny to mniej więcej 400 kB. Niewiarygodne jak wiele można zmieścić w tak małej przestrzeni.

We Frontierze mamy pełną swobodę poczynań. Planujemy karierę odkrywcy? Cała galaktyka pełna tajemnic już czeka – możemy lecieć, dokąd zabiorą nas silniki. Lepiej czujemy się w roli kupca? Nie ma sprawy, do wyboru jest cała gama towarów, które można transportować pomiędzy planetami lub szmuglować, gdy nadarzy się okazja na bardziej ryzykowny zysk. Poszukiwaczy adrenaliny przekierowujemy na ścieżkę płatnych morderców, polujących na nieszczęśników, którzy sobie nawarzyli piwa u różnych typków spod ciemnej gwiazdy. A może kariera kosmicznego kuriera, albo zwiedzanie układów planetarnych w roli taksówkarza? Jest jeszcze opcja wydobywania minerałów z asteroid i powierzchni planet, a także przywdziane munduru i podpisanie kontraktu z Federacją lub Imperium. Ostatni wybór otworzy drogę do misji, w których niekiedy będzie trzeba niszczyć obiekty na powierzchniach planet. Za dobre rezultaty Imperium nagrodzi nas tytułem szlacheckim, a Federacja stopniem wojskowym i medalem.

Statek, jaki dostajemy na początku, jest słaby, ale w miarę postępów w grze i przypływu gotówki będziemy mogli go ulepszać albo wymienić na inny. Niektóre z nich wymagają nawet zatrudnienia załogi! Wszystko to w formule symulatora z widokiem z perspektywy pierwszej osoby, zrealizowane w formie ładnej, wypełnianej grafiki wektorowej. W tle usłyszymy motywy z utworów klasycznej muzyki poważnej.

Podsumowanie: Frontier, jak na grę z 1993 roku, to niesamowicie rozbudowana produkcja i warto dać się wciągnąć w ten wszechświat nawet dziś.

Osh

METRYKA
Wydawca/Deweloper
GameTek/David Braben
Rok wydania • 1993
Liczba dyskietek • 1
Model • A500
Ocena • 95%
Zalety • klimat, miła dla oka grafika, ogrom dostępnego świata
Wady • szybkość animacji bez dopalaczy

RECENZJE

Soccer Kid

Budka telefoniczna, lody, pub i ptak – tylko gdzie piłka?

Rok 1993 obfitował w świetne gry i skłaniał posiadaczy Amig do sporadycznego przebywania na świeżym powietrzu. Standardem były dialogi z rodzicami: „Co robisz?" „Już kończę!", „Grasz trzecią godzinę, natychmiast to wyłącz!", „Ale mamo, w tej grze nie można sejwować". Wstyd się przyznać, ale dziewięcioletni ja nie przeskoczył mentalnie umiejętności zapisywania stanu gry na Przyjaciółce, stąd grało się zazwyczaj od początku do wyciągnięcia kabla.

Przyjaciółka futbolówka

Soccer Kid był dla mnie w tamtym czasie ucieleśnieniem gry idealnej. Kolorowe postaci, w tym główny bohater, dla którego samodzielnie dobieraliśmy kolor stroju odpowiadający ulubionej drużynie. Klimatyczne, ruchome tła z płynną animacją. Zmieniające się pory dnia pomiędzy etapami. Mnóstwo trików z piłką, od podbijania nogą i głową, strzałów z miejsca, w biegu, z ziemi i powietrza, aż po cyrkowe sztuczki w postaci balansowania na piłce i wybijania się z niej w powietrze. Warto wspomnieć o świetnie podkreślającej klimat oprawie muzycznej. W trakcie gry biegamy z futbolówką przy

Nawet ta ruska zima Soccer Kida się nie ima.

nodze po miastach i wsiach, zimą i latem, na pokładzie rosyjskiego okrętu, na Dzikim Zachodzie, po japońskim laboratorium, a nawet podróżujemy superszybkim pociągiem Shinkansenem!

Mimo takiego tempa nie warto się zbytnio spieszyć, bo plansze są rozbudowane w poziomie i w pionie, a przy tym mocno wypchane bonusami. To m.in. słodycze podbijające punktacje oraz karty zawodników, które po zebraniu tworzą (anonimową) jedenastkę marzeń. Czyli kolejna świetna motywacja do grania, bo jaki dzieciak w latach 90. nie zbierał kart i nie uzupełniał albumów naklejkami z paczek chipsów? Kolekcja kart odblokowuje sekretny poziom, w którym na czas musimy przebić się piłką przez mur labiryntu, zbierając wszystkie rozrzucone słodycze. Na jego końcu czeka na nas jeden z pięciu kawałków rozbitego pucharu świata. No dobrze, ale po co to wszystko?

Na ratunek Mistrzostw Świata

W grze wcielamy się w postać chłopca (jakże łatwo było się utożsamić z głównym bohaterem!), który szykuje się do oglądania mistrzostw świata w piłce nożnej. Nagle nad boiskiem pojawia się statek kosmiczny i porywa puchar ze sobą. Szczęście w nieszczęściu – trofeum w drodze do statku zderza się z asteroidą i spada z powrotem na Ziemię. Poszczególne części lądują w Anglii, we Włoszech, Rosji, Japonii i Stanach Zjednoczonych. Naszemu dzielnemu bohaterowi nie pozostaje nic innego jak rzucić się w pogoń za fragmentami pucharu (zanim zrobi to kosmita pirat) i uratować mistrzostwa.

Startujemy w typowym brytyjskim mieście, skąd pochodzi nasz bohater. Do dyspozycji mamy wierną futbolówkę, a za przeciwników deskorolkowców, budowlańców, rolników, dziennikarzy, kelnerów, żołnierzy, marynarzy, szalonych naukowców, Indian... i uwierzcie, że wymieniłem tylko małą (i do tego ludzką) ich część. Trafiają się również psy, szczury, żaby, węże, owce, małże i ptactwo, które może napsuć sporo krwi.

Gra utrzymuje solidne tempo, w czym pomaga dynamiczna ścieżka dźwiękowa. W końcowym etapie każdego z pięciu państw (złożonego z trzech lokalizacji podzielonych na dwie części) czeka nas walka z bossem. Jest rugbista, rosyjska gimnastyczka, japoński zawodnik sumo i futbolista amerykański. Moim ulubionym przeciwnikiem pozostaje włoski śpiewak operowy Pavarelli, który atakuje nas nutami podczas koncertu. Przy takich atrakcjach trudno się nudzić.

Podsumowanie: Jeżeli miałbym się przyczepić do czegokolwiek (i piszę to z perspektywy czterdziestoletniego zgreda) to trzy godziny wystarczą, żeby wymaksować całość. W tym czasie zbierzemy wszystkie ukryte karty zawodników i odblokujemy poziomy z fragmentami pucharu. Do gry wraca się z przyjemnością, zwłaszcza że do wydania pierwszej FIFY tylko Soccer Kid potrafił wykonać taką liczbę tricków z piłką!

Radek Wyrzykowski

Piłka nożna w barwach Krisalis

Producent Soccer Kida, firma Krisalis Software, wydał również piłkę nożną Manchester United z licencjonowanymi nazwiskami zawodników. Gra ukazała się w 1990 roku i moim zdaniem była bardziej realistyczna od wydanego rok wcześniej Kick Offa, jak i mającego nadejść dwa lata później Sensible Soccera.

METRYKA

Wydawca/Deweloper
Krisalis Software
Rok wydania • 1993
Liczba dyskietek • 4
Model • A500, A1200, CD32

Ocena • 76%

Zalety • triki z piłką, animacja, pięć poziomów
Wady • krótka, na jedno posiedzenie, fabuła doklejona na ślinę, wysoki próg wejścia

Superfrog

Szalenie sympatyczna żaba (nakreślona przez nieocenionego Erica Schwartza w iście mistrzowskim intrze-kreskówce) zawładnęła sercami amigowców. Od momentu premiery Superfrog stał się synonimem platformówki.

Skoczna superżaba musi uważać na kolce. Są zabójcze!

Team 17 ma na swoim amigowym portfolio wiele hitów (od A do S i W – Alien Breed, Speris Legacy, Stardust, Worms). Nigdy jednak w tak zgrabnych proporcjach nie udało się pożenić sympatycznego bohatera w czerwonym płaszczyku z dobrze zaplanowanymi poziomami.

Superfrog ma w sobie coś z Sonica (szalone biegi za bananami i monetami, często kończące się na kolczastych pułapkach) i Mario (kolekcjonowanie monet), ale raczy nas także rozległymi poziomami pełnymi sekretów, jednocześnie budując oprawą graficzną i dźwiękiem klimat sympatycznej, rodzinnej platformówki. I trochę taki pozostaje, bo każde pokolenie chętnie zaopiekuje się losami księcia zamienionego w żabę.

Balans pomiędzy poziomem trudności, a satysfakcja z radosnego skakania po platformach i polowania na bonusy został tu dobrze zachowany. Oczywiście im dalej w świat Superfroga, tym trudniej, ale od czego mamy zdolnych graczy? Sekretne przejścia, dziesiątki monet do zebrania, całkiem zgrabnie wymyślone boostery (małe skrzydełka, blob-bumerang). Wszystko to układa się w grę rodzinną, z odrobiną hazardu pomiędzy poziomami (minigra z jednorękim bandytą). Na dłuższą metę to jednak gra przeciętna – świetna do rodzinnej zabawy, nużąca powtarzalnymi jak mantra pułapkami (ileż razy można przeklinać po wskoczeniu na kolce?) i przeciwnikami. W każdym ze światów spotykamy nowych wrogów, ale ich zachowania są zbliżone do tych z sąsiedniego biomu. Do perfekcyjnej gry zabrakło pewnego wyczucia – w późniejszych levelach miałem nieodparte wrażenie, że miejsce startowe zostało celowo zaprojektowane w taki sposób, by gracz dał złapać się w pułapkę.

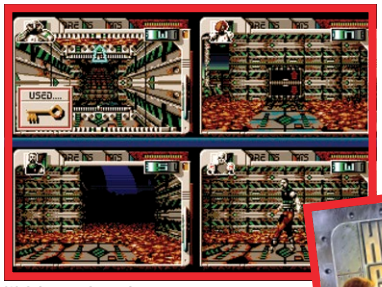
Superfrog HD

W 2013 roku, w 20 rocznicę wydania Superfroga, doczekaliśmy się remake'u platformówki na PC, PS3 i PS Vita, zrealizowanego w iście komiksowym stylu. Jednak po raczej chłodnym przyjęciu gra zniknęła z cyfrowej dystrybucji.

Podsumowanie: Wszystkie powyższe mankamenty nie zmieniają faktu, iż w Superfroga gra się świetnie. Z taką muzyka, z tymi wszystkimi pszczółkami wchodzącymi nam w tor skoku, drzewkami spoglądającymi z uśmiechem (politowania) na nasze poczynania nie może być mowy o tym, że gra nie zbuduje nam w głowie radosnych chwil (czytaj: Alister Brimble, Roco Holmes i Eric Schwartz to doskonałe trio!). Nic to, że powtarzamy jeden poziom po kilka razy.

V0yager

METRYKA
Wydawca/Deweloper Team 17
Rok wydania • 1993
Liczba dyskietek • 3
Model • A500, CD32
Ocena • 70%
Zalety • oprawa graficzna, soundtrack
Wady • dla wytrawnych graczy zbyt łatwa



Widok zespołu w akcji.

Mapa taktyczna kampanii.

Hired Guns

W czasach świetności Amigi pojawiały się gry, które definiowały pewne gatunki cyfrowej rozrywki. Jedną z nich jest niewątpliwie Hired Guns, akcyjniak RPG studia DMA Design.

Hired Guns zabiera nas w odległą przyszłość, do roku 2712. Grupa tytułowych najemników zostaje wysłana na planetę Graveyard, w celu odbicia przetrzymywanych tam zakładników. Na miejscu okazuje się, że żadnych zakładników nigdy nie było, a nasza czteroosobowa drużyna musi posprzątać bałagan powstały w wyniku zakazanych eksperymentów.

Fabuła niczym nie zaskakiwała, ale była dokładnie tym, czego oczekiwano od gry osadzonej w ponurym klimacie hard sci-fi. Cóż takiego porywało graczy w Hired Guns? Przede wszystkim dość nowatorskie podejście do rozgrywki i świetna grafika. Ekran został podzielony na cztery mniejsze pola z podglądem z perspektywy pierwszej osoby, w których równolegle kierujemy członkami naszej czteroosobowej drużyny. Taki zabieg umożliwił zabawę z kumplami na podzielonym ekranie, co wydłużało żywotność gry. Inną sprawą był dobór członków ekipy: każdy z nich miał swoje umiejętności specjalne i cechy, jedynie dzięki współpracy mogliśmy zakończyć misję sukcesem. Obok dynamicznej akcji – Hired Guns oferuje także wiele elementów zaczerpniętych z klasyki CRPG – w tym parametry decydujące o finalnym efekcie naszego starcia, duży wybór broni i przedmiotów.

Hired Guns 2?

Hired Guns niemal doczekał się sequela. Po komercyjnym sukcesie gry, David Jones i jego zespół (osobna dywizja w DMA Design), stworzyli kontynuację opartą tym razem na silniku Unreal Engine i byli praktycznie gotowi do premiery gry w 2000 roku. Niestety, wydawca gry – Psygnosis – postanowił zakopać projekt i skupić się na innych grach. W sieci wciąż można znaleźć wersję beta gry. Ale to już zupełnie inna historia.

Podsumowanie: Fantastyczne wrażenie robi oprawa audiowizualna – ścieżka dźwiękowa Briana Johnstona, interesujące lokacje i wiarygodny, trójwymiarowy świat. Hired Guns to zdecydowanie jedna z najlepszych gier, jakie wyszły na Amigę.

Szycha

METRYKA
Wydawca/Deweloper Psygnosis/DMA Design
Rok wydania • 1993
Liczba dyskietek • 5
Model • A1200
Ocena • 90%
Zalety • grafika, muzyka, klimat, mechaniki, kooperacja, projekty poziomów
Wady • brak save'ów między misjami!

RECENZJE

Dune II: The Battle for Arrakis

Miks walki i budowy bazy stał się esencją RTS-ów na kolejne lata.

Diuna wróciła do mainstreamu za sprawą filmów Denisa Villeneuve'a, ale planeta Arrakis nigdy nie zniknęła z serc graczy.

Bez Dune II nie byłoby Command & Conquer i WarCrafta, ale Dune II nie była pierwszą strategią czasu rzeczywistego w historii. Dzieło Westwood natomiast skodyfikowało ten gatunek. Jeszcze na etapie konceptu, kiedy postanowiono, że książka Herberta nadaje się na grę militarną, cześć zespołu inspirowała się grą Herzog Zwei (Sega Mega Drive) i jej zarządzaniem zasobami w czasie rzeczywistym. Westwood, jak tłumaczył Brett Sperry – producent gry, połączył aspekt dynamicznego pola walki z rozwiązaniami z Populousa i Civilization. Dodatkową muzą dla zespołu był... interfejs graficzny ówczesnego systemu operacyjnego Apple – konkretnie obsługa wszystkiego przy pomocy myszki. Z takiego tygla pomysłów, który – jak każdy wielki sukces – okazuje się mieć wielu ojców, powstał kult.

Rewolucja w mechanice strategii

Podstawę mechaniki Dune II zna chyba każdy. Do boju o przyprawę stają trzy rody – Atrydzi, Harkonneni i Ordosi (frakcja wymyślona na potrzeby gry). Każda strona ma swoje dedykowane jednostki. Gracz musi jednocześnie rozbudowywać własną bazę, zbierać melanż (jak to napisali w Secret Service: „A cała walka o kupę robala") przy pomocy Haversterów i prowadzić regularną bitwę z opozycyjnym rodem. Wszystko w czasie rzeczywistym. Całość obsługujemy przy pomocy myszki, zaznaczając jednostki, wybierając budynki, które chcemy postawić i przemieszczając się po mapie. Dzisiaj to oczywistość – wtedy pomysł był absolutnie rewolucyjny i recenzenci musieli tłumaczyć graczom, dlaczego Dune II wyróżnia się na tle turowych strategii.

Mogliśmy się przyjrzeć budynkom przed ich powstaniem.

Każda z frakcji dostała po dziewięć misji. Kiedy z czasem do akcji wkroczyły jednostki specjalne (ciężkie czołgi, pojazdy latające), a w dwóch ostatnich misjach specjalne uzbrojenie (atak Fremenów dla Atrydów, rakieta Harkonnenów i sabotażysta rodu Ordosów), Dune II dała przedsmak tego, co potem było standardem w kolejnych RTS-ach. Tylko znajomość mocnych i słabych stron przeciwnika oraz własnych jednostek była kluczem do zwycięstwa, szczególnie w tych dwóch ostatnich misjach, gdzie komputer nie przebaczał. Dodatkowo, od czasu do czasu do zabawy wkroczył czerw, najczęściej zjadając naszą melanżową kosiarkę.

Dune II hipnotyzowała gracza nie tylko fenomenalną mechaniką zabawy, ale również klimatyczną oprawą i designem. Tutaj wszystko było przemyślane, od podstawowej jednostki piechoty, przez kolejne stawiane przez nas budowle, na ciężkich czołgach kończąc. Człowiek przenosił się na pustynną planetę Arrakis i zarywał kolejne wieczory, zastanawiając się, gdzie postawić kolejny budynek, co zrobić po ataku rakietowym Harkonnenów i w jaki sposób odeprzeć napad Fremenów.

Dune II z perspektywy upływającego czasu

Platformą, na której debiutowała Dune II, był PC. Konwersja na Amigę pojawiła się rok później. Nie da się ukryć, że wersja na Przyjaciółkę miała oprawę graficzną odrobinę ustępującą wersji MS-DOS. Konieczność upchania całości na pięciu dyskietkach wiązała się z żonglerką, ale dało się to wszystko przeboleć, bo po jednym wieczorze człowiek zapominał o takich niedogodnościach. Dzisiaj Dune II trochę (dowcip zamierzony) trąca myszką – jednak jesteśmy przyzwyczajeni do bardziej przemyślanego i maksymalne uproszczonego interfejsu w RTS-ach. Paradoksalne jest to, że Dune II potrafi wydawać się czasami mało dynamiczna w porównaniu do RTS-ów z kolejnych generacji. Ponad 30 lat temu nikt by tak nie pomyślał.

Podsumowanie: „Nigdy nie wiesz, czy właśnie tworzysz franczyzę wartą milion dolarów, gdy pracujesz nad grą" – powiedział w rozmowie z LV Weekly Louis Castle, współzałożyciel Westwood Studios, „Ale kiedy czujesz, że całe studio chce grać w grę, którą tworzą przez cały czas, kiedy musisz przypominać ludziom, by wrócili do pracy i przestali bawić się, wiesz, że jesteś na dobrej drodze". Dune II była takim tytułem, chociaż nikt z robiącego ją studia nie spodziewał się dziedzictwa, jakie zostawi ich gra. To był prawdziwy Lisan al Gaib.

Dżujo

Dwie Diuny

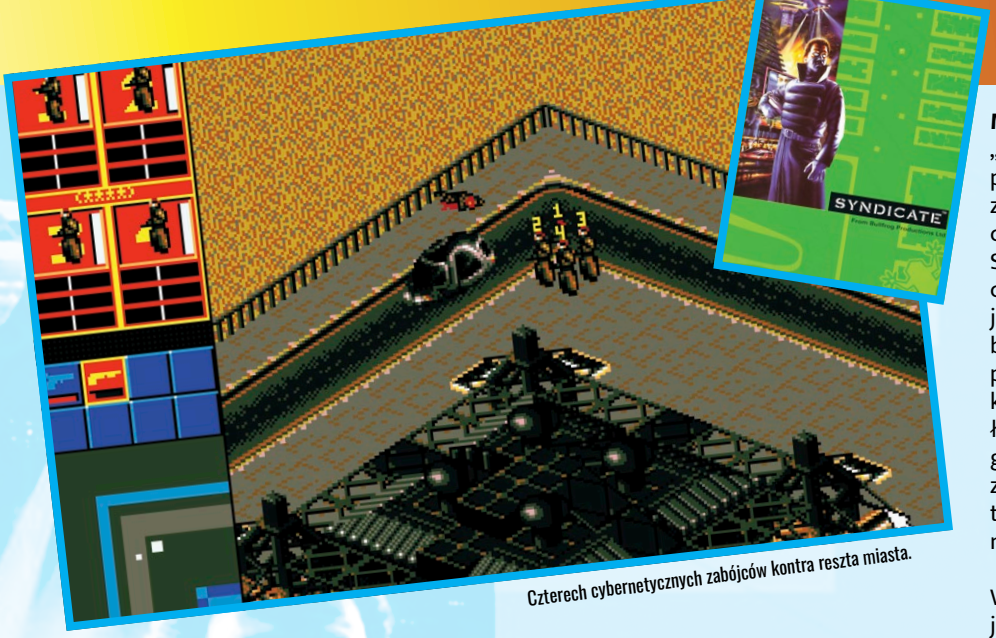
Dune II ma „dwójkę" w tytule, bo przed jej premierą pojawiła się przygodówka Dune autorstwa Cryo, która miała zostać anulowana (ale wyszła :)).

METRYKA

Wydawca/Deweloper
Virgin Games/Westwood Studios
Rok wydania • 1993
Liczba dyskietek • 5
Model • A500

Ocena • 95%

Zalety • mechanika gry, klimat, Arrakis, przyprawa
Wady • pod koniec kampanii panuje niezły chaos



Czterech cybernetycznych zabójców kontra reszta miasta.

Syndicate

Więcej Syndykatów

Po Syndicate Wars nie doczekaliśmy się kontynuacji z prawdziwego zdarzenia (chociaż jakieś plany były, w tym prototyp gry na PS2). Natomiast w 2015 r. wydano Satellite Reign, nad którym pracowała część ekipy z Syndicate Wars.

Mroczna, cyberpunkowa wizja przyszłości, w której korporacje walczą ze sobą o wpływy na ulicach miast przy pomocy cybernetycznych agentów. Syndicate ponad 30 lat temu pokazał, że można połączyć gry strategiczne ze strzelanką i stworzyć coś naprawdę unikalnego.

Korporacyjna jatka

„Siedzieliśmy w pubie po zakończeniu projektu i zastanawialiśmy się, jaką grę teraz powinniśmy zrobić. Zaczęliśmy rozmawiać o Blade Runnerze i Terminatorze. Ja natomiast powiedziałem, że chciałbym w naszym kolejnym tytule jak najwięcej spluw. Spisaliśmy to wszystko na serwetce" – tak początki Syndicate opisał w podcaście The Retro Hour główny designer i programista oryginału, Sean Cooper.

Mechanika zabawy w Syndicate polega na bezpośrednich starciach czterech uzbrojonych po zęby agentów, którym wydajemy komendy w czasie rzeczywistym. Pojawialiśmy się w mieście przyszłości z misją, na przykład, wyeliminowania konkretnego celu, przedzierając się przez zastępy wrogich agentów i policjantów, przy okazji dziesiątkując cywilów (albo rekrutując ich przez pranie mózgu). Izometryczny rzut prezentował się fenomenalnie, podobnie jak design eksplorowanych przez nas miast. Dałoby się porównać gameplay do Cannon Foddera (obie gry wyszły w tym samym roku), ale to byłoby zbyt duże uproszczenie.

Każdego agenta mogliśmy uzbroić i odpowiednio upgrade'ować.

Korporacja dąży do światowej dominacji. Dosłownie.

W imieniu korporacji przejmowaliśmy kolejne fragmenty mapy świata, pobierając podatki od podbitych regionów. Fundusze inwestowaliśmy w badania i rozwój, aby uzbroić agentów w lepszą broń i zagwarantować im potężniejsze wszczepy. Jeśli podatki w którymś z regionów były za wysokie – ten się buntował i musieliśmy wysłać na miejsce ekipę cyborgów. Model zabawy polegający na zarządzaniu bazą i taktycznych starciach w polu widzieliśmy później w udoskonalonej wersji chociażby w X-Comie. Bullfrog osiągnął naprawdę udaną równowagę pomiędzy akcją a aspektem strategicznym, chociaż czasami akcji bywało aż nadto.

Miasto. Masa. Masakra

„Peter Molyneux w wywiadach przed premierą obiecywał żyjące miasto, z przechodniami, którzy jadą do pracy. Poniosła go fantazja" – wspomina Sean Cooper. Metropolie były istotną częścią gry, ale należało je traktować jako tło dla rozwałki. Pierwsze misje nie były wielkim wyzwaniem, ale z czasem poziom trudności był sukcesywnie podkręcany. Pod koniec na ekranie potrafiło pojawić się tylu wrogich agentów, że gra gubiła klatki animacji. Cooper przyznał, że przesadzili, chociaż ten chaos też miał swój urok, szczególnie w ostatniej misji.

W tym samym roku Bullfrog stworzył jeszcze dodatkowy scenariusz o nazwie Syndicate: American Revolt (misje były bardzo wymagające, może za bardzo). Potem czekaliśmy trzy lata na sequel, z którym Cooper nie miał nic wspólnego – Syndicate Wars (PC i PSX). Reaktywacja serii odbyła się w 2012 r. w formie shootera FPP. W ten sposób kultowy tytuł zakończył swój żywot. Czy Cooper żałuje, że nie dane mu było zrobić prawdziwego sequela? Trochę tak, ale sam mówi, że gra należy do Electronic Arts i to oni muszą zdecydować, co z nią zrobić. Patrząc na FPS-a z 2012 r. – może lepiej, abyśmy jednak żyli wspomnieniami amigowej wersji.

Podsumowanie: Pomimo drobnych problemów technicznych i pewnej monotonii wkradającej się pod koniec zabawy, obcowanie z Syndicate było świetnym doświadczeniem. Brutalna wizja przyszłości, zarządzanie naszym zespołem cyborgów przed misją i masarka, jaką wyrządzaliśmy naszym wrogom – wtedy to wszystko było bardzo świeże. Pamiętam, jak po raz pierwszy zobaczyłem na ekranie izometryczny rzut miasta i „terminatorów" wykonujących swoje zadanie. To było jak cyfrowa wersja moich ulubionych filmów.

Dżujo

METRYKA

Wydawca/Deweloper
Electronic Arts/Bullfrog Productions
Rok wydania • 1993
Liczba dyskietek • 4
Model • A500, CD32

Ocena • 85%

Zalety • klimat, wygląd miast, aspekt strategiczny
Wady • pod koniec wysoki poziom trudności

RECENZJE

Cannon Fodder

Fan Cannon Fodder w swoim naturalnym środowisku.

Minęło ponad 30 lat, a ja dalej pamiętam ten tytułowy utwór: „War, war never been so much fun". Tak właśnie zaczyna się gra Sensible Software z 1993 roku, stworzona oryginalnie na naszą ukochaną Przyjaciółkę.

Dzisiaj to nie tylko tytuł kultowy, ale też ikona lat 90. – najlepszych czasów kreatywnej twórczości gier, gdy projektanci zaskakiwali nas nowymi pomysłami, nieszablonowym podejściem do tematu oraz mechanikami, które sprawdzają się do dziś. Nadal pamiętam, jak zobaczyłem Cannon Foddera po raz pierwszy, na Commodore CDTV, u mojego najlepszego przyjaciela. Jako ówczesny posiadacz C64 z kaseciakiem, zawsze wychodziłem od niego chory, błagając moich rodziców o zmianę komputera na Amigę. Co za szczęście, że niedługo później spełniło się moje marzenie.

Zawsze sądziłem, że mierzymy o jeden most za daleko

Sam Cannon Fodder to coś zupełnie nowego – nie mogłem wyjść z zachwytu. Nawet nie chodziło o oprawę audiowizualną, która robiła spore wrażenie w 1993 roku, ale o całość. Do dziś nie potrafię znaleźć wielu słabych punktów tej gry, bez nadmiernego czepia się, aby tylko coś wypunktować. Nie jestem w tej opinii odosobniony, a sukces gry i jej rozpoznawalność mówią dziś same za siebie. Mimo że mój syn nie interesuje się grami retro, często obserwuje, a niekiedy nawet próbuje swoich sił w „małych żołnierzykach". Momentami mocno się ekscytując, zupełnie jak jego staruszek, trzy dekady wcześniej. Dla starszych graczy jest to sentymentalna podróż do wspomnień z nocy spędzonych przed Amigą, dyskusji na szkolnym boisku z innymi graczami, wspólnego opracowywania strategii i emocji towarzyszących powrotom ze szkoły. Pamiętam również, jak wspólnie rozgryzaliśmy zadania nie do przejścia (takie jak misja nr 9, gdzie kluczem do sukcesu było umiejętne wykorzystanie pojazdu). Kolejne poziomy przynosiły następne wyzwania, ale każdy sukces łączył się z ogromną satysfakcją i chęcią podzielenia się nim z przyjaciółmi. Co by nie mówić – to gra, która zdefiniowała całą naszą generację – użytkowników Amigi.

Tytułowe „mięso armatnie" i użycie symboliki czerwonego maku, przypisanej do pamięci poległych na frontach wojen światowych, spotkało się z krytyką środowisk kombatanckich w Wielkiej Brytanii. Weterani i historycy zarzucali twórcom Cannon Foddera profanację świętych dla nich symboli i kpiarskie podejście do śmierci setek tysięcy ludzi walczących na frontach. Na szczęście po krótkim czasie udało się wypracować porozumienie i po oficjalnych przeprosinach oraz usunięciu planowanego na główną okładkę czerwonego maku, gra była gotowa do premiery.

Rany Julek, ale nawarzyłem bigosu!

Gdy Cannon Fodder trafił na rynek, z miejsca podbił listy przebojów gier na Amigi. Wkrótce potem rozpoczęto portowanie na liczący się na rynku sprzęt. W przypadku Amigi doczekaliśmy się dwóch wydań: wersji na dyskietkach oraz na płycie CD dla Amigi CD32. Ta druga niestety nie wniosła niczego poza klipem wideo z popisami deweloperów przebranych za żołnierzy, uzbrojonych w plastikowe pistolety, jednak mogą obejrzeć go wyłącznie posiadacze konsoli z modułem FMV. Dodatkowo wersja na CD32 umożliwia zapis gry w pamięci podręcznej konsoli, bez konieczności używania kodów lub dyskietki. Co było niestety standardem przy konwersjach, a raczej błyskawicznym przerzucaniu gier z klasycznej Amigi na CD32. Dziś ten tytuł jest dla mnie czymś więcej niż tylko rozrywką. To podróż przez wspomnienia, które przywołują dźwięki nerwowego klikania myszką, ekscytację podczas rozgrywki i euforię zwycięstwa. Niezależnie od kontrowersji związanych z grą, każda sesja była i jest dla mnie wyjątkowym doświadczeniem, które ukształtowało moje zainteresowania i pasję do gier komputerowych. Aktualnie posiadam wszystkie oryginalne wersje Cannon Foodera, począwszy od wydania na Game Boya Color, przez Jaguara, 3DO, aż do wydania na „brytyjska Amigę", czyli Acorna Archimedesa (tak, taka wersja też się pojawiła, choć w mocno ograniczonym nakładzie). Nawet po wielu latach, gdy sięgam po Cannon Foddera, nadal odczuwam tę samą ekscytację i radość, jak wtedy, gdy po raz pierwszy zobaczyłem grę studia Sensible Software. To nie tylko wspomnienia, to żywe uczucia, które towarzyszą mi przez całe życie.

Podejmowanie prób utrzymania przy życiu Joola i Jopsa, których śmierć była nieunikniona, było trudnym doświadczeniem. Wzgórze, na którym nagrobki wyrastały jak grzyby po deszczu, przypominało nam, że wojna, nawet wirtualna, nie jest niczym przyjemnym. Ten efekt wzniosłości i smutku potęguje idealnie dobrana muzyka, w której nie sposób się nie zakochać od pierwszego usłyszenia. Gdzie kawałki stworzone przez Richarda Jospeha i Jona Hare'a na stale zapisały się w historii gier komputerowych.

Wyłącznie na PC po latach pojawiła się trzecia część Cannon Foddera, opracowana przez rosyjskie studio Burut CT. Można ją jednak spokojnie przemilczeć, bo to zwykły średniak. Stworzenie idealnej kontynuacji kultowej gry nie jest łatwe, a przy tak wysoko zawieszonej przez pierwszą część poprzeczce, oczekiwania wobec sequela są gigantyczne. Dziś właścicielem marki Cannon Fooder jest Codemaster i choć nie widzę szansy na jeszcze jedną odsłonę, nadal trzymam kciuki za kolejną dawkę wybuchowych przygód Joolsa, Jopsa i Stoo w wojskowych wdziankach.

Marecki (Press Fire)

Demo Cannon Foddera i wybuchowy miszmasz na boisku

Amigowi gracze dostali demo gry (będące swoistym dziennikiem deweloperów) zawierające cztery poziomy oraz quiz. Wszystko to na dyskietce dołączonej do Amiga Power 31. Czytelnicy Amiga Format 54 mogli wypróbować za to inny eksperyment Sensible Software – wybuchową piłkę nożną nazwaną Cannon Soccer (Cannon Fodder powstał na zmodyfikowanym silniku Sensible Soccera).

Nie tylko pieszo...

Cannon Fodder

W Cannon Fodderze gracz pełni rolę dowódcy oddziału żołnierzy, którego zadaniem jest eliminacja przeciwników, niszczenie obiektów i ochrona ludności cywilnej. Początkowo na wyposażeniu oddziału jest jedynie karabin, musimy wykazać się sprytem, przebiegłością i pomysłowością, aby przetrwać i osiągnąć wyznaczone cele. W późniejszych misjach gracz uzyskuje dostęp do dodatkowego uzbrojenia, takiego jak bazooka i granaty, a także pojazdów, m.in. skutera śnieżnego, samochodu terenowego, czołgu i helikoptera. Interfejs gry jest intuicyjny, co umożliwia błyskawiczne zaangażowanie się w akcję rozgrywającą się na ekranie.

Oddział można podzielić na grupy, w zależności od złożoności i wymogów misji. Zgrupowania o mniejszej wielkości oznaczają zredukowaną siłę ognia podczas prób przebicia się do celu, ale także niższe straty osobowe w razie niepowodzenia. Walka w dużym zgrupowaniu, gdzie siła ognia zdecydowanie ułatwia grę, pozornie jest prostsza, pod warunkiem że nie popełnimy błędów, bo te prowadzą do znacznych strat w ludziach. Warto zaznaczyć, że pomimo sugestywnie łatwych początkowych misji, im dalej w las, tym większego skupienia wymaga gra, bo zwycięstwo nie będzie łatwe. W rozgrywce uczestniczymy w 24 misjach, podzielonych na 72 etapy. Uwierzcie mi, że przetrwanie do napisów końcowych w jednym kawałku nie jest łatwe, ale możliwe. Sprawdziłem trzy razy.

Podsumowanie: Obecnie trudno znaleźć listę najlepszych gier na Amigę bez Cannon Foddera na podium. Pomimo prostej mechaniki rozgrywki i satyrycznej narracji, gra urzeka przemyślaną taktyką, akcją i humorem. Pomysł nadania pseudonimu każdemu żołnierzowi okazał się genialny, wzmacnia więź gracza z ludzikiem na polu bitwy i podsyca jego zaangażowanie w rozgrywkę. Jednocześnie budzi smutek po niepowodzeniach, ale i radość ze zwycięstw i awansów.

Marecki (Press Fire)

METRYKA
Wydawca/Deweloper
Virgin/Sensible Software
Rok wydania • 1993
Liczba dyskietek • 3
Model • A500
Ocena • 99%
Zalety • oprawa, wysokie replayability
Wady • momentami wysoki poziom trudności

Alien Invasion!

Cannon Fodder 2

Wiadomo iż nie zjada się kury znoszącej złote jajka, tak więc po sukcesie Cannon Foddera kontynuacja była tylko kwestią czasu. Drugą część strzelaniny z małymi żołnierzykami otrzymaliśmy rok po premierze „jedynki", w listopadzie 1994 roku, jednocześnie na Amigę i PC. U recenzentów i graczy Cannon Fodder wywołał mieszane odczucia. Przede wszystkim wytykano mu brak oryginalności i nowych pomysłów.

Co prawda do grona tych drugich można by zaliczyć na przykład misje z UFO, ale taki zabieg dla wielu graczy zepsuł rubaszny, wojenny klimat pierwowzoru, tak mocno uwypuklony w pierwszej części gry. Z drugiej strony nadal doceniano podobną do pierwszej części mechanikę rozgrywki, która idealnie łączyła taktykę i zręczność, okraszoną elementami satyry. Grafika i dźwięk zostały pozytywnie ocenione, chociaż nie było w nich znaczących zmian w porównaniu z pierwszą częścią.

W pierwotnych planach – sequel miał zawierać krótkie opowiadanie, dodawane jako bonus do wydania pudełkowego. To z tej historyjki mieliśmy dowiedzieć się o obcej cywilizacji, podróżującej przez rożne epoki naszej historii, próbującej zmienić jej bieg, by doprowadzić do chaosu i ostatecznie zniewolić oraz zniszczyć ludzką rasę. Niestety, wydawca zrezygnował z tego pomysłu, tłumacząc się względami finansowymi. W efekcie otrzymaliśmy nowy świat bez wprowadzenia fabularnego, co niewątpliwie odbiło się na zaniżonych ocenach i opiniach graczy.

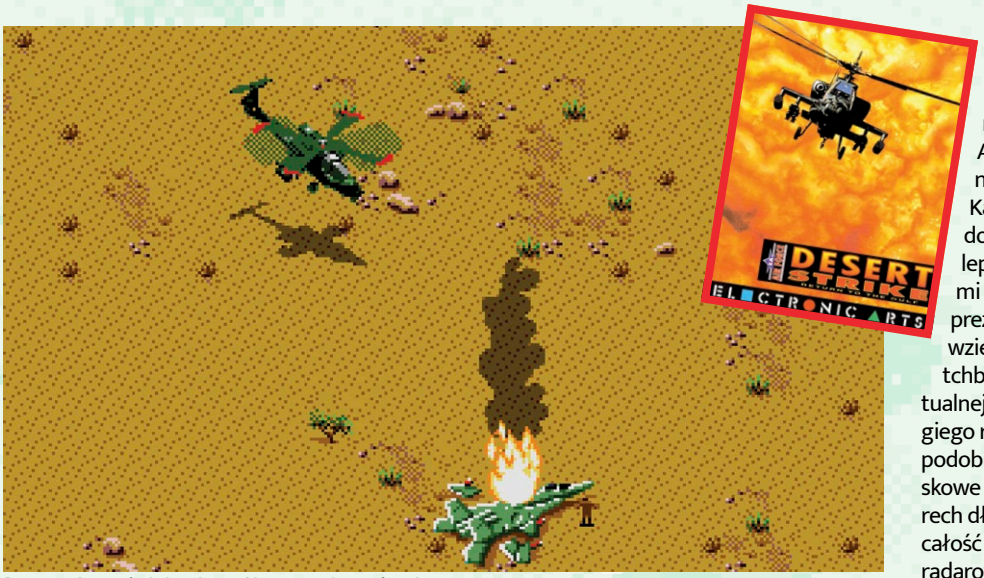
Wielbiciele gry przed zakupem Cannon Foddera 2 doczekali dwóch demonstracyjnych wersji, opublikowanych przez brytyjskie Amiga Power i Amiga Format na dyskietkach dołączonych do magazynów. Pierwszy z nich to zestaw czterech poziomów w formie demo zatytułowanych Cannon Fodder 2 Alien Levels. Czytelnicy Amiga Format mogli wypróbować Cannon Foddera 2 jako demo Not Very Festive Fodder 2, również na czterech poziomach dostępnych w finalnej wersji gry.

Podsumowanie: Cannon Fodder 2 zyskał sobie zarówno zwolenników, jak i krytyków, jednak nadal była to gra dobra, choć nie rewelacyjna, jak na kontynuację kultowego tytułu.

Marecki (Press Fire)

METRYKA
Wydawca/Deweloper
Virgin/Sensible Software
Rok wydania • 1994
Liczba dyskietek • 3
Model • A500
Ocena • 80%
Zalety • nowe misje, powtórka z rozrywki
Wady • raczej dodatek, niepasujące do klimatu gry misje z UFO, frustrująca rozgrywka

Desert Strike: Return to the Gulf



Ratowanie kamratów było jednym z kluczowym elementów zabawy.

Briefing przed misją dodawał klimatu – gra budowałą filmowy nastrój.

Uzbrojony po zęby Apache, zły dyktator i amerykański sposób na rozwiązywanie problemów (rakieta w twarz) – Desert Strike to klasyk „strzelanek dla myślących ludzi". Jednak wystarczy, że człowiek ponownie zobaczy intro ze śmigłowcem na tle zachodzącego słońca, usłyszy rozmowy przez radio i posłucha tematu głównego, a od razu chce się zasiąść za sterami Apache'a i powrócić do Zatoki.

Kiedy debiutował Desert Strike (DS), media twierdziły, że I wojna w Zatoce Perskiej była bezpośrednią inspiracją dla twórców. John Manley, jeden z głównych designerów, sugeruje, że pomysł był gotowy znacznie wcześniej, a na etapie koncepcyjnym gra miała tytuł Beirut Breakout, nawiązując do wojny domowej w Libanie. Dlaczego tak wiele uwagi poświęcam aspektom geopolitycznym? Bo DS nie tylko jest genialną strzelanką, gra ma również ciekawą otoczkę fabularną, będącą połączeniem relacji na żywo w CNN z powieściami Toma Clancy'ego. Co też stało się to charakterystycznym elementem całej serii.

Amy Hennig

Jedną z osób pracujących nad Desert Strike była Amy Hennig, doskonała twórczyni gier, znana jako „matka" Nathana Drake'a i serii Uncharted.

Strzelanka, ale inna!

W sumie określenie „strzelanka" nie oddaje dobrze tego, czym był DS. Twórcy pragnęli dostarczyć nowoczesną wersję kultowego Chopliftera, zarazem dając graczom do dyspozycji częściowo otwarty świat. „Chciałem otwarte pole do zabawy, gdzie gracze mogliby metodą prób i błędów samemu testować, co zrobić, aby pchnąć akcję do przodu" – powiedział w rozmowie z Arcade Attack Mike Posehn, drugi z kluczowych twórców DS.

Rzeczywiście, po wystartowaniu naszym Apachem mogliśmy teoretycznie polecieć, gdzie chcieliśmy, ale niektóre z obszarów mapy (dopóki nie wykonaliśmy wcześniejszych misji) były okupowane przez siły wroga mogące zestrzelić nas w mgnieniu oka. Eksploracja i znajomość terenu były kluczowe, często musieliśmy zboczyć z kursu, aby znaleźć amunicję oraz paliwo – śmigłowiec miał wysięgnik, którym zbieraliśmy potrzebne materiały. W podobny sposób ratowaliśmy ludzi, aby potem odstawić ich do specjalnej strefy. Mapa z opisami misji, sprzętu i taktycznej sytuacji pomagała w odnalezieniu się na polu bitwy.

Wirtualna makieta do rozwałki

DS zadebiutował na konsoli Mega Drive. Ponieważ sprzęt ten miał trzy przyciski na padzie, każdy korespondował z jedną z trzech broni (działko, lekkie rakiety, ciężkie rakiety). Konwersja na Amigę oferowała trzy tryby sterowania – joystick, klawiatura lub myszka. Każdy mógł znaleźć coś dla siebie. Port dostarczono z poprawioną grafiką (m.in. lepsze kolory) i odświeżonymi efektami dźwiękowymi. Całość rzeczywiście prezentowała się fenomenalnie. Twórcy wzięli inspirację z zabawek takich jak Matchbox, tworząc coś na wzór wielkiej (wirtualnej) makiety do rozwałki. Pojazdy wrogiego reżimu były wykonane z pietyzmem, podobnie jak budynki czy instalacje wojskowe (radary, rafinerie itp.). Każda z czterech długich misji była ułożona w logiczną całość – np. zaczynaliśmy od zniszczenia baz radarowych i centrum łączności, aby przejść do ataku na kompleks wroga. W innej misji najpierw musieliśmy porwać naukowca, aby dowiedzieć się, gdzie schowano bomby, nad którymi pracował. Dzięki takiej formie narracji oraz przerywnikom fabularnym, gra tworzyła filmowy klimat.

Podsumowanie: Doskonała mechanika zabawy, wykonanie i pomysły sprawiły, że czas był łaskawy dla Desert Strike'a. Co prawda sterowanie wymaga przyzwyczajenia, a gra ma swoje frustrujące momenty, kiedy to możemy szybko wylądować w piachu, po popełnieniu drobnego błędu, jednak nie ma mowy o jakimś chorym poziomie trudności. Umieszczenie całej akcji „na pustyni" z czasem robi się trochę monotonne, ale sequel, Jungle Strike (jedyna kontynuacja w całej serii, jaka pojawiła się na Amigę), chociaż postawił na różne miejscówki i więcej niż jeden sprzęt wojskowy, stracił nieco z klimatu oryginału, w którym plansze sprawiały wrażenie bardziej przemyślanych pod kątem „otwartego świata".

Dżujo

METRYKA

Wydawca/Deweloper
Electronic Arts
Rok wydania • 1993
Liczba dyskietek • 3
Model • A500

Ocena • 90%

Zalety • mechanika gry, półotwarty świat, modele pojazdów, grafika i dźwięk
Wady • z czasem odrobinę monotonne levele

UFO: Enemy Unknown

Taktyczną walkę z obcymi obserwujemy w rzucie izometrycznym. Niekiedy przyjdzie nam walczyć w polu kapusty pełnym obcych.

Dla wielbicieli gier strategicznych i taktycznych UFO: Enemy Unknown (znany też pod nazwą X-COM: UFO Defense) to tytuł kultowy. W prostej linii jest też potomkiem legendarnego Laser Squada, znanego jeszcze z 8-bitowców. Za powstanie gry odpowiadają bracia Julian i Nick Gollopowie.

Kwatera główna – ważna rzecz!

Po mrożącym krew w żyłach intrze, z którego wynika, że Ziemia po raz kolejny stała się celem inwazji zielonych ludzików (zieleń okazuje się mieć wiele barw...) stajemy za sterami organizacji mającej na celu wykrycie i neutralizację agresorów. Intro dostępne jest tylko w wersji gry na CD32, posiadacze dyskietkowej edycji UFO na Amigę muszą od razu zająć się wyborem miejsca na główną bazę. Obracająca się kula ziemska (z zoomem), widoczna na głównym ekranie, umożliwia nawigację i wskazanie miejsca. Próżno szukać na niej Warszawy, a Europa wyraźnie kończy się gdzieś w Niemczech. Wschód reprezentuje Budapeszt i Moskwa. Dobierając miejsce na bazę – warto wybrać jakiś cywilizowany kraj, bo będzie to miało wpływ na dotacje. Bez nich na początku rozgrywki trudno związać koniec z końcem, bo UFO: Enemy Unknown łączy w sobie elementy strategii czasu (prawie) rzeczywistego, gry decyzyjnej i ekonomicznej (rozbudowa baz, zatrudnianie naukowców, inżynierów i żołnierzy, wyznaczenia kierunku badań, produkcji) z grą taktyczną (starcia turowe w terenie). To wszystko kosztuje, a na początku nasze zasoby są mniej niż skromne. Obcy przewyższają nas technologicznie, dlatego w pierwszych misjach musimy jakoś przetrwać, skutecznie wyniszczyć przeciwnika, bo działania zachowawcze szybko doprowadzą do zakończenia żywota naszej rasy. To nie Civilization, tu jest ciężko od samego początku!

Animowany glob ziemski to mapa naszych baz i globalny radar obecności UFO.

Od sygnału do ataku

Typową sekwencję zdarzeń w UFO: Enemy Unknown rozpoczyna komunikat o wykryciu w powietrzu niezidentyfikowanego obiektu. Można go zignorować albo wysłać myśliwiec przechwytujący, który „skłoni" UFO do lądowania. Na miejsce wymuszonego przyziemienia wysyłamy uzbrojoną drużynę. Wtedy wkraczamy do najciekawszego elementu rozgrywki – turowych walk taktycznych. Przydzielając uzbrojenie i wyposażenie do odpowiednich pól plecaka lub „pod rękę", musimy pamiętać o kosztach każdej operacji pochłaniających jednostki czasu (pamiętacie, że to potomek Laser Squad?). Podczas walki na terenie lądowania widzimy początkowo tylko niewielką część obszaru, który znajduje się w polu widzenia danej jednostki. Nasi żołnierze mają mniejszy zasięg wzroku od wroga, co oznacza, że część z nich nie przeżyje pierwszej misji. Jeżeli uda się pokonać zielone ludziki, to pozostawione przez nich wyposażenie i ciała przydadzą się zespołowi naukowemu. Dalej akcja powtarza się – wracamy do bazy i wyczekujemy na kolejne UFO. W miarę postępów w grze skuteczność naszych żołnierzy będzie rosnąć, a ta wyrażana jest wieloma parametrami (m.in. celność, wytrzymałość) niczym w rasowym CRPG. Tylko aktywne na polu boju jednostki poprawią swoje parametry, maruderzy pozostaną maruderami.

Hojni sponsorzy, cenne zdobycze

Więcej udanych misji przekłada się na wzrost funduszy od sponsorów X-COM-u. Możemy też sprzedawać wyposażenie napastników i ich ciała. Oprócz misji przechwytujących UFO, zdarzają się lądowania obcych w pobliżu miast, a wtedy przyjdzie nam chronić ludność cywilną. Rozgrywkę wieńczy wycieczka na Marsa i definitywne rozwiązanie sprawy inwazji UFO u źródła.

Podsumowanie: Edycje UFO: Enemy Unknown dla A500 i A1200 różnią się jakością grafiki oraz oprawy audio. Niestety, wersje na Amigę są okrojona względem edycji PC, brakuje m.in. akcji nocnych, wielu animacji, a także muzyki podczas misji (wersja A1200). Szkoda. Czy można zagrać w UFO: Enemy Unknown dziś? Tak, jednak polecam wypróbować współczesny port, np. openXcom, ponieważ wersja amigowa pełna jest niedoróbek. Za to sama gra do dziś broni się wspaniałym klimatem i przemyślanymi mechanikami.

Osh

Większy Laser Squad 2

Bracia Gollop zaprezentowali wydawcy (MicroProse) próbkę sequela Laser Squad z izometryczną grafiką na Atari ST w 1991 r. Studio MicroProse zażyczyło sobie, by gra była WIELKA. Tak też się stało.

METRYKA

Wydawca/Deweloper
MicroProse/Mythos Games
Rok wydania • 1994
Liczba dyskietek • 4
Model • A500, A1200, CD32

Ocena • 90%

Zalety • klimat, miła dla oka grafika w wersji AGA, łatwe sterowanie
Wady • brak wielu animacji, sporadyczne błędy

RECENZJE

Powybijane szyby, pomazane ściany, rozbryzgi krwi, urok polskich blokowisk lat 90. i niesamowite akrobacje w powietrzu. Oto Franko!

Franko: The Crazy Revenge!

Klasyczna chodzona bijatyka, stworzona w 1994 roku przez polskie studio World Software. To jeden z niewielu przykładów gier komputerowych z tamtych lat, które miały wyraźnie polski charakter, zarówno w klimacie, jak i w sposobie opowiadania historii.

Fabuła skupia się na losach Franko, który wraca do rodzinnego Szczecina, aby pomścić śmierć przyjaciela i wymierzyć sprawiedliwość jego oprawcom, gangowi Klocka. Gra jest pełna elementów, które jasno wskazują na polskie realia – od szarych blokowisk po drobne szczegóły, takie jak stojące gdzieniegdzie Maluchy i Syreny, czy napisy na murach w rodzimym języku.

Odezwa do graczy

Po przejściu gry możemy zobaczyć dość długie napisy końcowe, zawierające, oprócz zdjęć autorów, odezwę do graczy, żeby kupować legalne gry.

Gracze przemieszczają się po poziomach, bijąc przeciwników. Gra ma prostą mechanikę walki, opartą na kombinacjach ciosów. Jednak kluczowym elementem jest tu brutalność – Franko nie stroni od mocnych scen i bezpośredniej przemocy, a pokonani przeciwnicy padają w kałużach krwi. W jednym z etapów rozjeżdżamy Maluchem przechodniów... Taka brutalność w dzisiejszych czasach już by nie przeszła, ale w epoce transformacji społecznej lat 90. stanowiła mocny atut.

Grafika w grze jest, delikatnie mówiąc, przaśna. Tła są monotonne, a animacje postaci niezbyt płynne. Niemniej jednak, ma to swój chropowaty urok, szczególnie dla graczy, którzy cenią sobie oldschoolowy klimat. Dźwięk jest słabą stroną gry. Postacie często wznoszą okrzyki, równie często przerywając odtwarzanie poprzedniego sampla. Sama muzyka nie jest zła, na pewno dodaje grze dynamiki.

Podsumowanie: Franko: The Crazy Revenge! pomimo swoich technicznych niedoskonałości i spartańskiej oprawy graficznej, ma w sobie coś, co przyciąga. Polskie realia i surowy klimat ulicznej bijatyki wyróżniają go na tle innych gier tego gatunku z tamtych lat. To tytuł, który zdobył serca wielu graczy, zwłaszcza w Polsce, gdzie doceniono jego niekonwencjonalny styl i swojskość.

Jetboy

METRYKA
Wydawca/Deweloper
World Software/Mirage Media
Rok wydania • 1994
Liczba dyskietek • 3
Model • A500, A1200
Ocena • 30%
Zalety • polski klimat, brutalne walki
Wady • przaśna grafika i dźwięk

Bojowy jednopłat i jego dzielny pilot kręcący beczki w powietrzu: niby jak w 1942 z automatów, ale w zdecydowanie lepszej oprawie graficznej.

Banshee

Klasyczna gra z gatunku shot 'em up, wydana na komputery Amiga z chipsetem AGA (A1200, CD32). Doskonały przykład na to, że twórcy wywodzący się z demosceny potrafią wyciskać z Amigi maksimum możliwości – Banshee oferuje dynamiczną rozgrywkę, imponującą grafikę i znakomitą oprawę dźwiękową.

Rozgrywka jest sztampowa: Banshee to pionowy shooter, w którym kontrolujemy samolot bojowy, walcząc z hordami wrogów na zróżnicowanych poziomach. Cechą charakterystyczną gry jest szybkie tempo i mnogość przeciwników, co stawia przed graczami niemałe wyzwanie. Kontrola samolotów jest intuicyjna, przez co możemy skupić się na akcji i unikaniu pocisków. Gra przypomina nieco klasyczny 1942 z automatów, jednak z o wiele lepszą oprawą. Oprócz trybu solo, Banshee oferuje również rozgrywkę na dwóch graczy, którzy mogą współpracować lub współzawodniczyć o zdobycie jak najwyższego wyniku.

Przeloty tylko na A1200 i CD32

Autorami gry są członkowie demo grup Anarchy, Complex, Lemon i Jade. W przeciwieństwie do wielu innych strzelanek Banshee nie było tylko ulepszeniem istniejącej gry, ale od początku zaprojektowano go pod kątem możliwości chipsetu AGA.

W trakcie rozgrywki gracze mogą zbierać power-upy, które zwiększają siłę ognia, dodają nowe bronie lub tarcze ochronne. Gracz ma wybór – zebrać od razu to co się wylosowało lub poświęcić chwilę na strzelanie w power-upa i tym samym jego zamianę na bardziej pożądany. Wybór odpowiednich ulepszeń może decydować o sukcesie w późniejszych etapach, ale skupienie ognia na ulepszeniach daje przeciwnikom większą szansę na zestrzelenie naszego samolotu. Jak przystało na prawdziwego shmupa, każdy poziom kończy się starciem z potężnym bossem.

Banshee imponuje jakością grafiki: szczegółowe i kolorowe tła, dynamiczne efekty i płynne animacje nadają każdemu poziomowi unikalny klimat, co sprawia, że chcemy dolecieć jak najdalej, by cieszyć się tym wizualnym arcydziełem.

Podsumowanie: Choć rozgrywka może być trudna dla początkujących graczy ze względu na szybkie tempo i dużą liczbę wrogów, to właśnie wymienione elementy sprawiają, że gra jest tak ekscytująca i satysfakcjonująca. Dla wszystkich miłośników dynamicznych shot 'em upów Banshee jest pozycją, którą warto mieć w swojej kolekcji.

Jetboy

METRYKA
Wydawca/Deweloper
Core Design
Rok wydania • 1994
Liczba dyskietek • 4
Model • A1200, CD32
Ocena • 92%
Zalety • super grafika, tryb dla 2 graczy
Wady • nie to że gra jest za krótka, ale chciałoby się więcej!

Heimdall 2: Into the Hall of Worlds

Witajcie w izometrycznym Midgardzie! Niech Odyn potrzyma wam piwo i pokaże jak żonglować dyskietkami (wersja dla A500 – 5 sztuk, dla A1200 – 7 sztuk).

Druga część Heimdalla kupiła mnie grafiką. Po przeczytaniu recenzji w pewnym periodyku z miejsca pobiegłem do sklepu z grami na moim osiedlu (po oryginał, żeby nie było!), mieszczącego się w garażu jednego z sąsiadów – takie to były ciekawe czasy.

Lata 90. charakteryzowały się także tym, że instrukcje do gier nie były traktowane po macoszemu, bardzo często twórcy wykorzystywali je, aby dostarczać graczom dodatkowej wiedzy o rozgrywce czy uniwersum. Nie inaczej było tutaj, zatem o celu naszej wędrówki dowiadujemy się nie z intra, tylko... z instrukcji właśnie.

Nordycka mitologia w izometrycznym ujęciu

Nie zamierzam streszczać całego wstępu do gry. Dość powiedzieć, że historia bazuje na mitach nordyckich, pojawiają się w niej zatem postaci z wierzeń wikingów, takie jak Odyn, Thor, Frey i Loki. I to właśnie tego ostatniego buntownika musimy (wspólnie) pokonać, bo tym razem pokierujemy losami tytułowego Heimdalla oraz wcielimy się w młodą wojowniczkę Urshę, która postanowiła dołączyć do przygody. Aby osiągnąć ostateczny sukces, trzeba będzie odnaleźć cztery części rozbitego amuletu, który umożliwi nam pokonanie Lokiego. Każdy

W zmaganiach z Lokim pomoże Heimdallowi Ursha – wojowniczka, której losami pokierujemy na przemian ze sterowaniem tytułowym bohaterem

z elementów znajduje się w jednym z czterech światów, pomiędzy którymi możemy się poruszać po zdobyciu talizmanu otwierającego portale między nimi.

Pierwsza część Heimdalla bez wątpienia była produkcją ambitną, ale i momentami irytującą. Tym samym druga odsłona została mocno przeprojektowana w zakresie głównych filarów rozgrywki. Pożegnaliśmy się z zarządzaniem drużyną na rzecz przełączania pomiędzy dwoma wspomnianymi postaciami, dostaliśmy także wygodniejsze opcje manipulowania ekwipunkiem.

Zarządzanie postaciami i sakwą

Gra oferuje rzut izometryczny i naprawdę świetną pikselową grafikę z solidnymi animacjami i zróżnicowanymi tematycznie lokacjami. Udźwiękowienie pozostawia wiele do życzenia (szczególnie podczas walki), ale cóż, dyskietki nie były z gumy, a na Amisi i tak trzeba było nieźle żonglować.

Od strony rozgrywki, jak na grę CRPG z zamierzchłych czasów, Heimdall 2 nie stanowi wielkiego wyzwania i nie jest tak irytujący i archaiczny, jak choćby pierwsze Fallouty, które debiutowały przecież kilka lat później. Zapewne była to odpowiedź twórców na niezadowolenie z „jedynki", gdzie często zabawa była drogą przez mękę, szczególnie jeśli chodzi o walkę i rzucanie czarów. Zdecydowali się na nowoczesne podejście, które dziś jest już raczej standardem – walka odbywa się w czasie rzeczywistym, w środowisku właściwej rozgrywki, a nie w osobnym oknie. Łatwiej też się połapać dzięki dobrze przemyślanemu interfejsowi. Przykładowo, jeśli nie mamy pewności do czego służy dany przedmiot z ekwipunku, wystarczy przeciągnąć jego ikonkę na symbol oka i dowiemy się jakie jest jego zastosowanie.

W stosunku do poprzedniej odsłony znacznie większy nacisk położono na zróżnicowane zagadki i łamigłówki, co dodaje produkcji kolorytu i buduje wrażenie urozmaicenia rozgrywki. Nie są one trudne do odgadnięcia, co ma dwie strony medalu – gra nie frustruje, ale też można ją przejść w nieco ponad pięć godzin.

Podsumowanie: Przyznam, że miałem dużo frajdy z tej produkcji. Nie powiem, że świetnie się zestarzała, bo w dzisiejszych realiach wkurza głównie dźwięk i powtarzające się w kółko odgłosy podczas walki. Docenić jednak trzeba kunszt grafików – produkcja dalej wygląda estetycznie i świeżo, zadbano nawet o pełną animację otwierania kufrów i skrzyń. Moim zdaniem to jedna z gier, które dowodziły, że jeśli chodzi o oprawę 2D, Amiga nie ma sobie równych. Heimdall 2 to gra świetna graficznie, słaba dźwiękowo, ale jakże wciągająca!

Ural

Heimdall 2 CD-Audio

Gra w wersji na nośniki CD-ROM (CD32 i PC) doczekała się znacznie lepszej ścieżki dźwiękowej autorstwa Martina Ivesona.

METRYKA

Wydawca/Deweloper
Bitmap Brothers/ImageWorks
Rok wydania • 1994
Liczba dyskietek • 5
Model • A500, A1200, CD32

Ocena • 75%

Zalety • świetna grafika, przemyślana rozgrywka, dobra fabuła
Wady • udźwiękowienie, krótki czas rozgrywki

Universe

Urokliwa oprawa graficzna w 256 kolorach nawet na zwykłej A500! W tym konkretnym przypadku 171 barw.

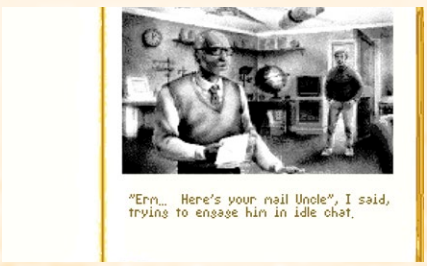
Dla Core Design, twórcy takich hitów jak Curse of Enchantia i Hook, stworzenie wciągającej gry przygodowej wydawało się być zadaniem w zasięgu ręki. Universe to ich mniej udana pozycja, w której doświadczony deweloper i wydawca gier nie trafił w dziesiątkę, ale stworzył interesującą grę, oferującą graczom możliwość zanurzenia się w pełnym zagadek i niebezpieczeństw, międzygalaktycznym świecie.

Kosmiczna saga w dawnym stylu

W grze wcielamy się w Borisa Verne'a, który podczas wizyty u swojego wujka George'a – ekscentrycznego naukowca z warsztatem pełnym dziwacznych wynalazków – przypadkowo aktywuje jedno z urządzeń. W rezultacie pomyłki zostaje teleportowany do odległych zakątków kosmosu. Stąd rozpoczyna się jego misja odnalezienia drogi powrotnej, a przy okazji ma szansę na uratowanie całego wszechświata. Pierwsze kroki stawia na asteroidzie, która, na nieszczęście, znajduje się niedaleko niewielkiej planety zniewolonej przez złowrogiego Barona Kaleeva. Pierwsza zagadka, z którą musi się zmierzyć, to nauka obcego języka i dotarcie na domową planetę kosmitów.

Kosmiczny humor

Mimo że Universe nie doczekało się bezpośredniej kontynuacji, jego wpływ na gatunek gier przygodowych jest niezaprzeczalny. Gra, uznawana za duchowego następcę popularnego Curse of Enchantia, ma swój własny, niezapomniany charakter – wizualny styl i humor ukazują potencjał, który nie został w pełni zrealizowany.



Wizyta u wujka i prowadząca do innego świata ciekawość...

Gracze wkraczający do świata Universe muszą być świadomi, jak skomplikowany interfejs i błędy na etapie jego projektowania mogą negatywnie wpłynąć na doświadczenia z gry. Gra wykorzystuje klasyczny system point and click do interakcji, ale wprowadza także unikalne elementy, takie jak opcja użycia zgromadzonych przedmiotów do tworzenia nowych narzędzi lub rozwiązywania specyficznych zagadek. Sama rozgrywka jest do bólu liniowa. Nawet dialogi z innymi postaciami nie dają nam dużego wyboru wypowiedzi, a rozmowa zawsze zmierza do tych samych konkluzji. Postacie, które spotykamy w grze, są tak przelotne, że w rzeczywistości spotykasz większość z nich tylko raz czy dwa razy, a czasem wydaje się, że istnieją w tym świecie wyłącznie po to, aby posuwać fabułę do przodu.

Majstersztyk audiowizualny

W przeszłości wiele firm próbowało tworzyć wciągające i stylowe przygodówki z różnym skutkiem. Mimo wielu wad Universe przodowało w tej kwestii – zachwycało pięknymi, ręcznie rysowanymi krajobrazami. Oprawa jest jednym z kluczowych elementów, które wyróżniają ją na tle innych gier z tego okresu. Zastosowanie zaawansowanej techniki renderowania umożliwiło stworzenie szczegółowych i korzystających z bogatej palety kolorów scenerii, doskonale oddających atmosferę odwiedzanych planet.

Animacje postaci, mimo że z dzisiejszej perspektywy są toporne, w tamtych czasach były przełomowe i dodawały dynamiki rozgrywce. Całości dopełnia piękna i atmosferyczna muzyka skomponowana przez utalentowanego Martina Ivesona. Ambientowa ścieżka dźwiękowa emanuje wszechobecną atmosferą spokoju i wzmacnia uczucie „kosmicznej samotności", jakiej doświadcza bohater. Motyw tytułowy jest imponujący i nastrojowo wprowadza nas w akcję. Core Design niewątpliwie eksperymentowało przy tym tytule z muzyką dostosowującą się do nastroju gry, co było nowatorskim krokiem w przypadku gier na Amigę.

Podsumowanie: Mimo swoich wad Universe jest grą, której nie należy unikać. Autorzy zamierzali stworzyć produkcję, która nie tylko bawi, ale także inspiruje do myślenia. Chociaż cechuje ją wolne tempo i wysoki poziom trudności niektórych zagadek, historia jest zabawna, postacie komiczne, a oprawa miła dla oka. Universe było drugą i ostatnią grą przygodową stworzoną przez Core Design, które następnie skupiło się na grach 3D, w tym Tomb Raiderze. Warto zobaczyć, czym się zajmowali w okresie przed debiutem panny Croft. Jeśli chodzi o frustrujące elementy arkadowe, skomplikowany interfejs ikon i liczne błędy w rozgrywce, to trzeba spojrzeć na to z perspektywy tamtych czasów, a jeśli lubicie podobne wyzwania, to ukończenie tej gry sprawi wam tym większą satysfakcję.

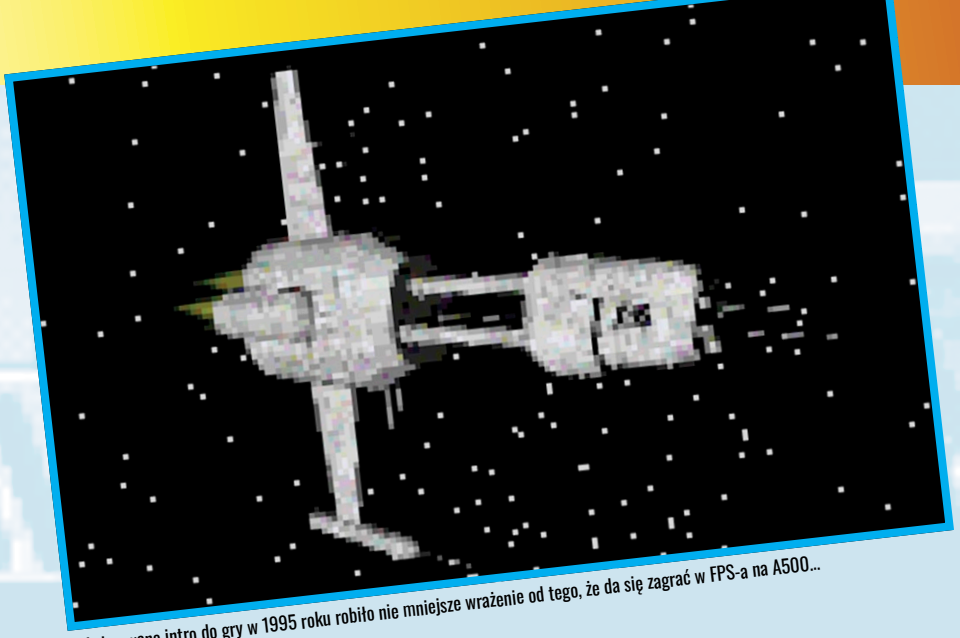
Mazzi

METRYKA

Wydawca/Deweloper
Core Design
Rok wydania • 1994
Liczba dyskietek • 5
Model • A500, CD32

Ocena • 75%

Zalety • wciągająca fabuła, piękna grafika, różnorodność lokacji,
Wady • momentami monotonny gameplay



Animowane intro do gry w 1995 roku robiło nie mniejsze wrażenie od tego, że da się zagrać w FPS-a na A500...

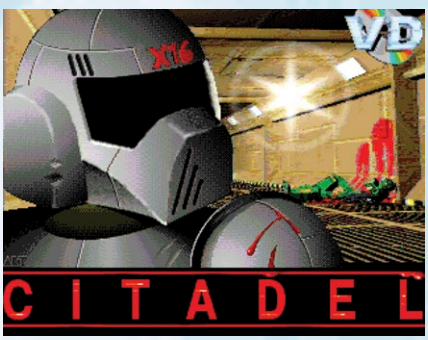
Cytadela

Niesamowita i wyjątkowo klimatyczna maszynka do gier, jaką niemal od zawsze była Amiga (czyli od 1993 roku), miała pewien kompleks peceta, zatytułowany Doom. Marzenie o prawdziwym FPS-ie spędzało sen z powiek posiadaczom Przyjaciółki, a tytuły pokroju Death Mask co najwyżej wzbudzały uśmiechy politowania czy wzruszanie ramion kloniarzy.

Wydane w tym samym roku polskie Za żelazną bramą do produkcji id Software nie miało co startować, choć było więcej niż przyzwoite, ale za to zupełnie z innej beczki. Znacznie ciekawiej było z Cytadelą – również rodzimą produkcją, do której intro zajmowało tyle miejsca na dyskietkach, co niejedna amigowa produkcja. W tamtych czasach miałem ledwie Amigę 500, kupiłem oryginał i zamęczałem kolegów z PC puszczaniem trójwymiarowego intra, które naprawdę robiło wrażenie. Co z tego, że na moim sprzęcie gra działała w miarę płynnie w maleńkim okienku i dalej nie był to Doom? Z perspektywy czasu uznać jednak trzeba Cytadelę za produkcję kultową, która w zaktualizowanej (po prawie trzech dekadach!) i zawierającej liczne poprawki wersji trafiła w 2022 roku jako bonusowa gra na retro-maszynkę THEA500 Mini.

Fabuła jak z Dooma...
W grze, wskutek zestrzelenia naszego statku-matki przez tytułową cytadelę, trafiamy do bazy ulokowanej na odległej planecie, gdzie przeprowadzano eksperymenty genetyczne. Prace na-

Zabawa na pełnym ekranie? Zapomnijcie. Do rozgrywki na A500 przydałaby się lupka (aby łowić wrogie piksele wśród pikseli składających się na tło).



ukowców wymknęły się spod kontroli, a kontakt z ośrodkiem się urwał, zaś przybytek został opanowany przez mutantów i dziwne stwory. Brzmi znajomo? Nawiązanie do klasyka studia id Software jest aż nazbyt widoczne i nie ogranicza się tylko do fabuły, choć Cytadela potrafiła pójść własną ścieżką.

Dynamika rozgrywki... już nie z Dooma
Przede wszystkim nie była to równie dynamiczna strzelanka co Doom, a to wynikało zarówno z ograniczeń sprzętowych (choć to niewiarygodne, gra powstawała na Amidze 500, no ale... do czego nie są zdolni demoscenowcy), z drugiej z odmiennego podejścia do rozgrywki. Przygodę rozpoczynamy bez jakiejkolwiek broni, a gdy już jakieś pukawki znajdziemy, musimy pilnować ich stanu (mogą ulec uszkodzeniu) i zważać na bardzo ograniczone zasoby amunicji. Produkcja stawiała więc znacznie większy nacisk na survival i rozsądne zarządzanie ograniczonymi zasobami zdrowia oraz narzędziami opresji. Naszym podstawowym celem było zaś znalezienie elementów do skonstruowania bomby, za pomocą której wysadzaliśmy bazę z jej pokręconymi mieszkańcami w powietrze.

Nie trudno też zauważyć, że od strony graficznej nie był to Doom. Raczej swoista hybryda Wolfensteina 3D i Doom'a, z akcentem na ten pierwszy, ale nikomu to w owych czasach nie przeszkadzało. Jak i granie we wspomnianym, mikroskopijnym okienku na Amisi 500.

Podsumowanie: Cytadela była bez wątpienia produkcją przełomową w swoim czasie i żywym dowodem, że jednak da się zrobić na Amidze strzelankę z pierwszej osoby z prawdziwego zdarzenia. Nigdy jednak nie pławiła się w zasłużonym blasku. W roku swojej premiery popularność Amigi była już na równi pochyłej, zaś wydawca nie dość, że nie rozliczył się należycie z twórcami (sprawa trafiła do sądu), to pokpiona została także promocja poza granicami kraju, przez co potencjał rynkowy produkcji nie został w pełni wykorzystany. Szkoda. Niemożliwe stało się możliwe. Amiga doczekała się swojego własnego Dooma.

Ural

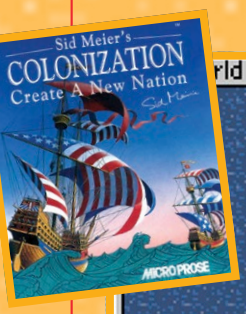
Zagraniczny sukces

Gra podobno trafiła na 1. miejsce sprzedaży w jednym z krajów zachodnich, była też popularna w Niemczech, choć na tamtejszym rynku postacie ludzkie przerobiono na cyborgi. Twórcy ponoć nie powąchali nawet pieniędzy z zagranicy dzięki rodzimemu wydawcy, który poleciał w...

METRYKA
Wydawca/Deweloper
Visual Design/Arrakis Software
Rok wydania • 1995
Liczba dyskietek • 5
Model • A500, A1200
Ocena • 90%
Zalety • pierwszy prawdziwy FPS na Amigę, dało się grać na A500, kultowe intro
Wady • nieco toporne sterowanie

RECENZJE

Colonization: Create a New Nation



Pierwsza ważna decyzja w grze – gdzie zacumować statek i założyć osadę – może mieć wpływ na nasze dalsze losy.

Sida Meiera nie trzeba nikomu przedstawiać. Kultowa postać w świecie gier, która dostarczyła nam masę epickich produkcji, z niezapomnianą Civilization na czele (każda jej kolejna odsłona jest murowanym hitem). Zanim przejdziemy do właściwej recenzji innej z jego kultowych gier, muszę skierować waszą uwagę na książkę „Sid Meier: Wspomnienia", gdzie legendarny twórca opowiada o początkach MicroProse, procesie tworzenia swoich dzieła i czasach, gdy nasza branża jeszcze raczkowała.

Tło historyczne

Colonization to tytuł, który ukazał się trzy lata po oryginalnej Civlilization (na Amidze o rok później) i czerpie z niej pełnymi garściami. Generalnie w owych czasach Sid zwykle tworzył swoje gry w pojedynkę, jednak tym razem dużo do powiedzenia miał Brian Reynolds, który z głową pełną świetnych pomysłów był odpowiedzialny zarówno za design produkcji, jak i kod gry. Choć inaczej rozłożono akcenty niż w Civilization, to również i tutaj mamy do czynienia z turówką, obserwujemy mapę z lotu ptaka i zarządzamy naszym ludem. Z tą tylko różnicą, że w Colonization (jak sama nazwa wskazuje) dowodzimy kolonizatorami, którzy w 1492 roku postawili swoje

Colonization i interfejs Workbencha – czy może być większa zachęta do podboju Ameryki?

stopy na kontynencie Ameryki Północnej. Tematyka gry jest więc w naszych (chorych i zamordystycznych) czasach pozbawionych elementarnej wolności słowa co najmniej kontrowersyjna i zapewne z tegoż powodu nie ma co liczyć na kolejne odsłony Colonization. W końcu w naszym wolnym świecie pewnych drażliwych tematów nie można poruszać.

Kilka kadrów z życia pionierów

W grze wybieramy jedną z czterech potęg, które kolonizowały obie Ameryki: Anglię, Francję, Hiszpanię i Niderlandy (Portugalię pominięto, uznając, że była wówczas pod wpływem Hiszpanów), przy czym każda nacja oferuje nam nieco inne perki (przykładowo Anglicy – większy przypływ osadników, a Francuzi – lepsze stosunki z miejscowymi). Następnie lądujemy u wybrzeży Ameryki i decydujemy w którym miejscu chcemy przycumować oraz udać się dwoma jednostkami na ląd, w celu odkrywania mapy. Sam statek możemy wykorzystać do dalszej eksploracji, wysyłania ładunków cargo do ojczyzny i ściągania z niej nowych imigrantów. W tym czasie pionierzy, którzy wylądowali na brzegu mogą karczować lasy, budować drogi, poszukiwać żywności, no i oczywiście muszą wybudować pierwszą osadę. A potem to już z górki...

Relacje i konfrontacje

Rozgrywka kręci się wokół zarządzania zasobami, eksploracji, budowania relacji z tubylcami (możemy ich wybijać lub np. starać się żyć z nimi w pokoju oraz próbować nawrócić na chrześcijaństwo), rozwoju naszych osad i technologii. No i rzecz jasna wojaczki – wszak tubylcom nie musi być w smak któraś z naszych osad, a pozostałe imperia mogą mieć na nas chrapkę. Nie zapominajmy też, że jako kolonia znajdziemy się pod butem korony, a co za tym idzie, musimy liczyć się z tym, że władca narzuci nam wyższe podatki, bo akurat prowadzi w Europie z kimś wojnę.

Niepodległość albo 500 tur

Cel gry to przetrwanie 500 tur lub próba wywalczenia sobie niepodległości, przy czym obie te opcje stanowią spore wyzwanie, bo chęć odłączenia się od korony będzie skutkować wojną z silniejszym od nas matecznikiem. Z kolei długotrwałe zarządzanie samą kolonią również z czasem stawać się będzie coraz trudniejsze i doprowadzi do konfliktów, które i tak mogą zakończyć się naszą sromotną porażką.

Podsumowanie: Trzeba przyznać, że choć technicznie Civilization i Colonization były podobne (ba, wiele elementów rozgrywki się pokrywało), to jednak oba tytuły dostarczały odmiennych wrażeń. Dla mnie Colonization było grą nieco poważniejszą, bo osadzoną w prawdziwej historii i stawiającą większy nacisk na handel i zasoby. Trudno mi jednak wskazać faworyta, bo Civkę ogrywałem znacznie częściej. Jakby nie było – Colonization to kolejna perełka w portfolio legendarnego MicroProse. Dla wielu graczy lepsza od Civilization.

Ural

FreeCol

Na rynku pojawiła się darmowa gra FreeCol, która jest próbą odtworzenia oryginalnej Colonization, tyle że zgodnie z dzisiejszymi standardami. Co ciekawe, jej pierwsza wersja ukazała się w 2003 roku, a tytuł ten jest wciąż rozwijany.

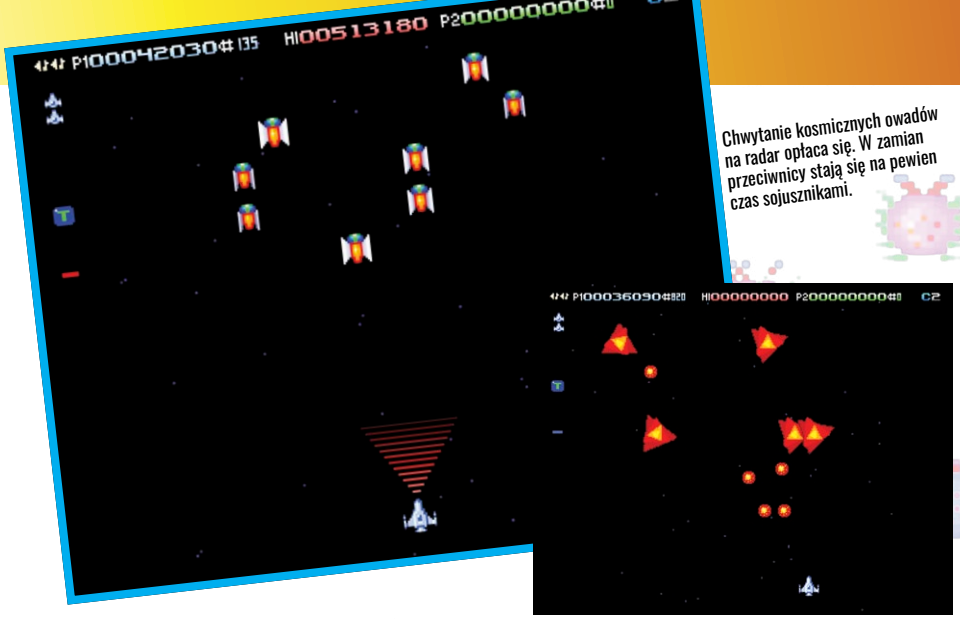
METRYKA

Wydawca/Deweloper
MicroProse
Rok wydania • 1995
Liczba dyskietek • 3
Model • A500, A1200

Ocena • 90%

Zalety • niesamowicie grywalna, historyczne realia, rozwinięty handel
Wady • brak

RECENZJE



Chwytanie kosmicznych owadów na radar opłaca się. W zamian przeciwnicy stają się na pewien czas sojusznikami.

Walki z bossami to unikanie kolejnych fal pocisków i odwdzięczanie się własnymi kulkami.

Deluxe Galaga 2.6c

Gdybym miał w domu wydzieloną półkę na gry ponadczasowe, dogłębnie eksplorujące najlepsze cechy strzelanin arcade, to Deluxe Galaga zawsze miałaby na niej swoje miejsce. Nie szkodzi, że nigdy nie została wydana w big boksie ani na płycie, a swój sukces zawdzięcza cyfrowej dystrybucji na Aminecie (gdy Steam nie był nawet w powijakach).

Aminet to dla posiadaczy Amig źródło świeżego, legalnego oprogramowania. Startował mniej więcej w tym samym okresie (styczeń 1992 r.) co pierwsza edycja Deluxe Galagi (20.10.1993 r.) i stał się dla gry Edgara M. Vigdala motorem do szybkiego rozwoju strzelaniny. Dlaczego wskazuję w tym tekście rok 1995 (dokładnie 9.03.1995 r.)? Bo to data wydania ostatecznej wersji 2.6c gry, która ewoluowała przez niemal półtora roku. Każdy z kolejnych wariantów różni się dyskretnie od poprzedniczki, dlatego też we wspomnieniach graczy, zależnie od wersji Deluxe Galagi, bardzo często gra wygląda, brzmi i rozgrywa się na ekranie zupełnie inaczej.

Echa dawnych salonów arcade

Przez wiele lat uznawałem, że Vigdal czerpał najlepsze mechaniki rozgrywki bezpośrednio ze Space Invaders, Galagi i Galaxiana, modyfikując je do swoich potrzeb i dobierając najciekawsze elementy każdej z nich. Wyjaśnienie znalazło się w dokumentacji do Deluxe Galagi: „Deluxe Galaga bazuje na grze StarBattle ze starego VIC20. To była świetna gra, przy której miałem dużo zabawy. Zawiera także elementy z gier Galaga i Galaxions. Grałem w Galagę na automacie arcade, ale było to tak dawno, że zapomniałem, jak wyglądała. Moja wersja Galagi (lub StarBattle) to prosta (?) strzelanka z dobrą rozgrywką, ale niezbyt wyszukaną grafiką. Wiele współczesnych gier ma mnóstwo grafiki, ale jeśli chodzi o rozgrywkę, są one naprawdę do niczego" – Edgar M. Vigdal.

Nie taki obcy owad straszny

Największy wpływ na Deluxe Galagę wyraźnie miały Galaxian i Galaga. Odnajdziemy tu echa kosmicznych owadów, opadających falami na nasz statek, w wertykalnej strzelaninie, w której ruch pojazdu został ograniczony do jednej osi. Zamiast promienia wciągającego, porywającego nasz statek (jak w oryginalnej Galadze), w Deluxe Galadze to my sięgamy czasami po radar powołujący na naszą służbę pojazdy obcych. Mechanik walki, specjalnych bonusów jest tu mnóstwo, sami musimy decydować, co na każdym z etapów najbardziej się opłaca. Aspekt taktyczny ma duże znaczenie i to na kilku poziomach. Od naszych decyzji zależy, który z bonusów łapiemy, na co odkładamy zebrane monety i jak zamierzamy lawirować pomiędzy falami wrednych owadów i pocisków. Czasami opłaci się stracić życie, innym razem lepiej będzie zachować całą zbroję.

Fale obcych i losowe wydarzenia

Na każdym z trzech poziomów trudności owady wlatują na plansze po tych samych ścieżkach, ale już kilkanaście sekund później obrywamy pociskami i nalotami z każdej strony. Opłaca się niszczyć jak największe hordy już na starcie, ale ryzyko postrzału jest duże. A każdy utracony statek to słabsza broń (na którą tyle odkładaliśmy!) oraz brak autofire. Łącznie Deluxe Galaga składa się z 75 poziomów. Przelatujemy cały ten mikrokosmos w pętli, od Easy po Hard i dalej, z kolejnymi pułapkami oraz utrudnieniami po drodze. Schemat rozgrywki jest zawsze taki sam – trzy regularne fale wrogów, później czwarta z pomniejszym bossem oraz atak kamikadze, naprzemiennie z rundą bonusową (zestrzel wszystko co się da). Co 25 poziomów spotykamy się z jednym z głównych bossów, i tak aż do wyczerpania gracza. Urozmaicenia przychodzą wraz z bonusami – trafimy m.in. na zapamiętywanie układu par elementów, zmierzymy się z rojem meteorów, albo utkniemy w środku tunelu warp, wraz z gromada zabójczych obcych.

Spotęgowane emocje

Nie dajemy sobie rady na standardowym poziomie? Czas zaprosić do gry towarzysza/towarzyszkę. Wtedy emocje sięgną zenitu, a przecież to tylko dwa maleńkie statki kosmiczne, przyczepione do dolnej krawędzi ekranu. Sam proces decyzyjny („ty łapiesz bonus") i zamieszanie powodowane nakładaniem się na siebie pojazdów to przyczynek do świetnej zabawy. Deluxe Galaga odwdzięcza się pięknie wykonaną tablicą punktów i dobrze wyposażonym w uzbrojenie i sekrety sklepikiem.

Podsumowanie: Pomimo skromnej oprawy graficznej Deluxe Galaga to gra totalna. Największe dzieło, które odziedziczyliśmy po nieżyjącym już twórcy. To również jedna z tych gier, w których nie opłaca się cheatować. Spróbujcie, a zrozumiecie jak łatwo można zepsuć sobie zabawę.

VOyager

Warblade

Edgar M. Vigdal jest również autorem świetnej strzelaniny Warblade na PC i iOS. Pod koniec życia, w 2015 roku, pracował nad drugą częścią gry oraz powrotem do źródeł – Deluxe Galagą Reborn.

METRYKA

Wydawca/Deweloper
Edgar M. Vigdal
Rok wydania • 1995
Liczba dyskietek • 1
Model • A500, A1200

Ocena • 95%

Zalety • regrywalność, projekty ścieżek przeciwników, tryb dla dwóch graczy
Wady • skromna oprawa graficzna

Specjalne ciosy w Shadow Fighterze to kwestia prostego combo.

Shadow Fighter

Bijatyki na Przyjaciółce można podzielić na dwa podgatunki: te, które były naprawdę grywalne, i te, które... były. Shadow Fighter to swoista odpowiedź na marne porty hitów z automatów i chęć udowodnienia, że da się zrobić bijatykę z jednym przyciskiem. Wprawdzie wcześniej Body Blows udowodniło, że można zrobić porządną bijatykę, ale odpowiedzialna za Shadow Fightera N.A.P.S. jeszcze wyżej podniosła poprzeczkę. Czuć że chcieli przenieść na ekrany Pięćsetek doświadczenie z automatów.

Wizualnie jest bardzo dobrze, a postacie wojowników są sporych rozmiarów i mają poprawną animację. Areny są zróżnicowane i zazwyczaj coś się dzieje w tle. Choć widać też, że niektóre z nich zostały bardziej pieczołowicie zaprojektowane od pozostałych. Jest dobrze, choć oryginalnością postacie nie grzeszą, to jest z czego wybierać i poza klonami tego co znamy z innych gier, dostajemy kilka nietypowych postaci, jak choćby koszykarz Slamdunk czy podrabiany Aladyn – Fakir.

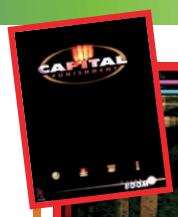
Większość wojowników to nieślubne rodzeństwo ekipy z gier Capcomu oraz SNK. Kilka typowych shoto, włącznie z tytułowym Shadow Fighterem, który trenował z Goukenem. Łącznie mamy siedemnaście postaci, niektóre trzeba odblokować przy pomocy kodów. W grze krew nie leje się wiadrami, jednak po wygranej potyczce podłoże może być w niej skąpane. Ciekawostką jest to, że przed każdą rundą postacie odskakują od siebie by zwiększyć dystans i wyeliminować opcję typowego, pierwszego ataku. Gra się dobrze, ciosy wchodzą dobrze, czuć że mimo typowych dla pada kombinacji, całość została dostosowana do ograniczeń joysticka. Postacie reagują sprawnie i mało kiedy zdarza się, że coś nie działa tak jak powinno.

Muzyka w Shadow Fighterze jest nietypowa dla bijatyk – to specyficzne techno, które szybko wpada w ucho i pasuje do pojedynków. Te ostatnie mogą być wymagające, choć z oczywistych powodów lepiej się gra z żywym przeciwnikiem. Niezależnie od posiadanej Amigi (A500, A1200) – Shadow Fighter wygląda znakomicie. Wersja na CD32 dostała w standardzie soundtrack o lepszej jakości, jednak poza kilkoma detalami, we wszystkie wersje gra się praktycznie tak samo.

Podsumowanie: Rozgrywka jest szybka, ma głębię, choć kosmicznych combosów brak, podobnie jak egzekucji i innych akcji. Tu jedyny specjal to proste combo, jednak ma to swój taktyczny urok i sprawdza się. Naprawdę dobra bijatyka, godna połamania kilku joysticków.

Konsolite

METRYKA
Wydawca/Deweloper
Gremlin/N.A.P.S.
Rok wydania • 1995
Liczba dyskietek • 4
Model • A500, A1200, CD32
Ocena • 85%
Zalety • ładne animacje, duże postacie wojowników
Wady • brak egzekucji i specjalnych combosów



W walce demonica wykorzystuje bat i pozostałe atuty.

Capital Punishment

Bijatyka, będąca niewątpliwie osiągnięciem technicznym i swoistą próbą rozruszaniem skostniałego na Amigach gatunku, ale z pewnością nie jest najlepszą grą, jaka została wydana na Przyjaciółkę. Technicznie trudno nie zachwycić się pięknie animowanymi cieniami, płynnym scrolingiem, animacją postaci oraz rozbryzgami krwi. Warte odnotowania są też zagrożenia środowiskowe na prawie każdej z aren, które mogą zakończyć pojedynek zaraz po jego rozpoczęciu, a także ciekawy pomysł z staminą i wskaźnikiem ogłuszenia. Jednak Capital Punishment kuleje pod prawie każdym innym względem. Grywalnych postaci mamy zaledwie czwórkę (jedną ukrytą do odblokowania), więc tyle co kot napłakał. Poza wymienioną piątką stoczymy jeszcze pojedynki z kilkoma człekokształtnymi potworami, pod warunkiem że będziemy mieć cierpliwość i odporność na wysoki, wręcz oszukańczy poziom trudności. Sztuczna inteligencja mocno oszukuje, natomiast pułapki (kolce na ścianie, haki i inne niespodzianki) mogą skutecznie napsuć krwi. Sterowanie, konkretnie zestaw ciosów oraz ich wykonywanie wymaga oswojenia, ale kolizje i reakcja postaci pozostawiają nieco do życzenia.

Kolce i inne pułapki na arenach uzupełniają walki wręcz o dodatkowy aspekt.

Postacie do wyboru to wojownik wielki, średni i mały oraz seksowna demonica z batem i „atutami" na wierzchu, która wypina się przy każdej okazji. Ciosy specjalne (jeśli tak można je nazwać) to trochę mocniejsze ataki, próżno tu szukać kul ognia i podobnie efektownych rozwiązań. O wiele lepiej od walki z przeciwnikiem sterowanym przez SI wypadają potyczki z żywym wojownikiem. Pomijając skromny wybór postaci, pułapki na arenach dają przewagę konkretnej stronie.

Podsumowanie: Capital Punishment jest słabą bijatyką, bardziej czymś na kształt bety lub dema technicznego niż pełnoprawną produkcją. To również przykład gry, która po hucznych zapowiedziach i obietnicach okazała się ładną wydmuszką...

Konsolite

METRYKA
Wydawca/Deweloper
PXL Computers/clickBOOM
Rok wydania • 1996
Liczba dyskietek • 7
Model • A1200
Ocena • 50%
Zalety • pułapki na arenach, oprawa graficzna
Wady • wybór wojowników, kolizje, zawyżony poziom trudności w walkach z SI

CZTERY MAGICZNE DEKADY GIER:

POWOLNY UPADEK (1997-2000)

V0yager: Końcówka ubiegłego wieku była dla amigowców wiadrem pełnym obietnic, które ostatecznie okazały się kubłem bardzo zimnej wody. Nowego sprzętu było mało, a jedyne spełnione obietnice dotyczyły kosmicznie drogich, dwuprocesorowych kart turbo z serii CyberStorm PPC i Blizzard PPC, które to miały uratować podupadający świat Amig drugim CPU z serii PowerPC.

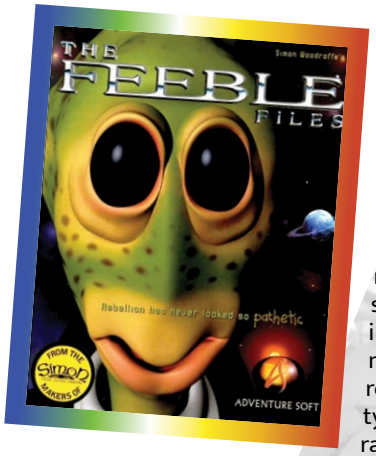
Tymczasem rynek gier wysychał i próżno było szukać wielkich, oryginalnych hitów przygotowanych na Amigę. Chyba najlepszym komentarzem na te lata posuchy pozostaje polska produkcja FMV, przygodówka Zdrajca, w sumie to opowieść z 1997 r. o trudnym okresie rulezowania i powolnej zmianie barw na PC. To z PC pochodzą Big Red Adventure i Myst – dwie przygodówki przeportowane na Amigi. W 1997 roku amigowcy dostali też niezłą opowieść łączącą walki z wektorową grafiką i eksplorację w rzucie izometrycznym, zatutułowaną Uropa2: The Ulterior Colony, wydaną najpierw jako shareware, później na płycie CD. Pojawił się też kolorowy Final Odyssey – eksploracyjna gra logiczno-zręcznościowa, klon Renegade – The Strangers, Testament – FPS tkwiący gdzieś pomiędzy Wolfensteinem 3D a Doomem i kontynuacja niemieckiego RPG 3D – Trapped II. 1997 rok należał jednak w pełni do onEscapee – stylowej opowieści przypominającej Flashbacka, z niesamowitym soundtrackiem i poczuciem osamotnienia na planecie pełnej obcych.

1998 rok przyniósł kilka poważnych zaskoczeń. Oprócz swojskich, amigowych Doom-like'ów, pokroju Testament II oraz klimatycznego Genetic Species, a także gier logicznych (Doktor), ciekawej strategii Foundation (nawiązującej do The Settlers), niezłej piłki nożnej (Five-A-Side-Soccer), kolejnego odcinka serii o odbijaniu piłeczki (Poing 6) i średniaka wypełniającego zapotrzebowanie na przygodówki (Sixth Sense Investigations) powoli zaczęły spełniać się marzenia o portach gier z PC. Obok zręcznościowego brawlera Abuse, po opublikowaniu kodu źródłowego Dooma i Dooma II – i ten pojawił się na Amigach. Jednak przyćmiły go dwie jeszcze większe premiery – korzystający z PowerPC port Descenta oraz Quake, w którego dało się grać na A1200 z kartą turbo (ale rozwijał skrzydła dopiero na PowerPC). Tym samym marzenia o grach 3D na Amigę zostały spełnione.

Rok 1999 to premiery polskiej strategii Red Mars, bardzo dobrego amigowego RTS-a Napalm: The Crimson Crisis oraz pojawiające się jak grzyby po deszczu porty z PC – m.in. Wolfensteina 3-D, Heretica i Hexena. Jest też bardzo ciekawa przygodówka akcji, przewidziana do rozgrywki w dwie osoby – Wasted Dreams i coś, czego nikt na Amigach się nie spodziewał – WipEout 2097, wymagający do grania PowerPC i karty graficznej (czyli Amigi kosztującej tyle, co kilkanaście PSX-ów).

Ostatni rok XX wieku przyniósł na Amigi Bubble Heroes – ładnego klona Bust-A-Move, świetną kopię Bombermana nazwaną dynAMIte oraz oryginalną przygodówkę Code Name: Hellsquad. Obok wektorowego symulatora jazdy pociągiem Train Driver 3 rok 2000 obfitował w kilka niespodzianek. To m.in. porty przygodówek Nightlong: Union City Conspiracy i Simon the Sorcerer II, najlepszy RTS rodzimej produkcji – Exodus: The Last War i platformówka 3D ze scenowym rodowodem: Tales from Heaven. Posiadacze mocarnych Amig (z PowerPC) doczekali się Heretica II (pierwszej gry na zmodyfikowanym silniku Quake'a II).

STAROŚĆ I CHUDE LATA (2001-2010)



V0yager: Pierwsza dekada nowego tysiąclecia zaczęła się dla amigowców z przytupem i rozmachem. Po dwóch spektakularnych (dla fanów) bankructwach Escomu i Gatewaya 2000 – uniwersum amigowe dostało obietnicę nowych, wspaniałych AmigOne z PowerPC na pokładzie. Spełniono je dopiero w 2004 roku, później sukcesywnie rozwijając AmigaOS 4 i mnożąc modele AmigOne w formie płyt ATX. W tym samym czasie rozwija się też MorphOS – alternatywny dla AmigaOS system operacyjny, który także doczekał się własnych rozwiązań sprzętowych (Pegasos, Pegasos II, Efika), morfując się później na Maki z procesorami G4/G5. Ostatecznie oba systemy operacyjne napisane na PowerPC doczekały się również wariantów na klasyczne Amigi z kartami Blizzard PPC/CyberStorm PPC.

Z punktu widzenia gracza (wyposażonego w wypasioną Amigę) rok 2001 jest wciąż pełen słodyczy. Powstają porty Descenta: FreeSpace – The Great War, Shogo: Mobile Armor Division i strategii Earth 2140, a także Ultimy VII (na opensource'owym Exulcie). Z rodzimie amigowych produkcji warto wymienić renderowaną przygodówkę Aqua i coś w stylu klasycznego Grand Theft Auto – grę Payback. Rok 2002 obfitował w kolejne porty: przygodówek The Feeble Files, Sam & Max: Hit the Road, Quake'a II, tudzież przeciętnych startegii ekonomicznych (Software Tycoon).. Rodzime amigowe produkcje wymierały i oprócz Poinga 7, rozbieranego pokera Strip Fighter oraz strategii dla wielu graczy Tales of Tamar – trudno było wypatrzyć jakiekolwiek oryginalne tytuły. W 2003 roku Amigi dostały w końcu port Duke Nukem 3D oraz niezłego klona Arkanoida nazwanego BabeAnoid. Rok 2004 oznacza na ekranach granie w Metal Warriora (popularny na C64 brawler studia Covert BitOps) i powtórkę z wyścigów w zmodyfikowanej wersji Stunt Car Racera TNT. Warto dostrzec również pojawienie się izometrycznego Realms of Power, strategii turowej łączącej elementy Civilization i Colonization.

W 2005 roku można już zauważyć próby ostatecznego dojenia amigowych owieczek grami pokroju Desert Racing of BarDos – przeciętnymi wyścigami z teksturowaną grafiką. Pewne nadzieje na lepsze warunki grania dał rok 2006 z niespodziewanymi konwersjami Eye of the Beholder I & II w wersji AGA (z grafiką z PC). Pojawia się także zaktualizowany Kick Off 2 Competition Version oraz nieoficjalnie, po latach leżakowania w Ocean – Snow Bros. (port gry arcade podobnej do Bubble Bobble). 2007 rok amigowcy mogli spędzić albo z komercyjnym Amijeweled (klon Bejeweled), albo z darmowym Tetrisem Step Five. W 2008 roku na ekrany Amig wjechały port Robbo znanego z małego Atari, czyli Amiga Robbo i zgrabna bijatyka Mikiko's Haikuchi. Postacie z Ambermoona wystąpiły w 2009 roku w nieodpłatnym brawlerze Ambermoon Arcade, a na Amigach rozgościł się port Heroes of Might and Magic II i coś w stylu Guitar Hero, ale z muzyką z trackerów, czyli Tracker Hero. Koniec dekady to już tylko płotki pokroju fanowskiego Legend of Zelda: Time to Triumph.

CZTERY MAGICZNE DEKADY GIER:

FAZA RETRO (2011-2013)

V0yager: Magia Amigi się wyczerpała – początek drugiej dekady nowego tysiąclecia to wypatrywanie z przygasającą świeczką w zimowej zawieji jakichkolwiek nowych gier na Przyjaciółkę.

W 2011 r. swoją obecność na ekranie A1200 ogłosił Mr Beanbag!, będąc świetną platformówką w stylu Zoola/Sonica, pojawiła się również konwersja Manhole – gry znanej z Nintendo Game & Watch.

2012 rok przyniósł ze sobą wiele ciekawych konwersji gier z Atari ST (to dzieła Philippe'a „Meynafa" Guichardona, który w 2009 roku przygotował port Heroes of Might and Magic II z Maka), a wśród nich takie cuda jak Gauntlet, Joust oraz wyścigi Super Sprint! W tym samym roku pojawiają się również dwie części Sqrxz – całkiem niezłej platformówki z króliczkiem w roli tego skaczącego.

Rok 2013 wskazuje na większe zainteresowanie deweloperów Amigami – po latach dostajemy kontynuację Putty'ego z 1992 roku – Putty's Squad, platformówkę z całkiem sprawnie zrealizowanymi mechanikami przemieszczania się pewnego bloba. Kolejne porty z Atari ST to Metro-Cross (świetna zręcznościówka znana z arcade), Solomon's Key i International Karate, czyli prequel IK+. Jest też ładne Incredible Adventures of Moebius Goatlizard. Z rodzimie amigowych produkcji jest jeszcze Solid Gold – bardzo dobra platformówka stworzona przez Night Owl Games.

THE ARCADE MACHINE (2014-2024)

V0yager: Jesteśmy zaledwie dekadę wstecz od teraźniejszości. Amigi wyraźnie dostrzeżono jako modne zabawki retro, za sprawą popularyzacji niezależnych gier w stylistyce piksel art.

W 2014 roku debiutuje pierwsza cześć serii Boxx – platformówki w stylu jump and run, o prostych i wciągających zasadach rozgrywki, równie dobra i pięknie kolorowa Little Princess plus dwa porty – przygodówki akcji Where Time Stood Still z Atari ST oraz strzelanki Rise of the Triad z PC. Od 2015 roku na ekranach Amig oglądamy kolejne części platformówek Boxx 2, Little Princess 2 i Sqrxz 3 oraz komnatówkę Solomon's Key 2 (z Atari ST). Pojawia się również port Alter Ego (znanego z ZX Spectrum i NES-a), przypominający Jet Set Willy The Game i kolejna platformówka – Zerosphere. 2016 rok tradycyjnie powitaliśmy z Sqrxz 4 i ładną zręcznościówką Blocky Skies. Cztery porty łatają dziury w amigowym graniu: to Catacombs 3-D z PC, Heart of the Alien z Segi CD, More! Lemmings z Segi i Karateka z Atari ST. Otrzymaliśmy również specjalną edycję Great Giana Sisters SE od Pixelglass i pudełkowe wydanie kolekcjonerskie Defender of the Crown. Blast form the past stanowi wydany po latach Center Court Tennis 2, a miłośników strzelanin porwie pewnie Reshoot i czerpiący sporo z Czołgów, polski Tanks Furry. W 2017 roku amigowcy dostali porty gier 3D z Maka – Blake Stone: Aliens for Gold & Planet Strike, strzelaniny Arctic Moves z Atari ST i strategii Battle for Wesnoth (PowerPC). Jest i Boxx 3, amigowy Lumberjack Reloaded oraz... Mini Slug (na karty graficzne), czyli port Metal Sluga. Na deser animowany film z QTE, czyli Time Gal.

W 2018 r. amigowi deweloperzy dają czadu, bo w tym roku pojawia się Barbarian+, piękny Bomb Jack Beer Edition, komercyjna platformówka Coco Banana, niezła strzelanina Golden Wing, całkiem nowy Pong 4K, animowany Road Avenger, Sinbad and the Throne of Falcon i Starquake (z Atari ST), a także kilka niezłych platformówek (Trap Runner, UWOL: Quest for Money) i świetna labiryntówka Worthy. 2019 rok przynosi powtórkę ze strzelaniny Reshoot R, na amigowe ekrany wkraczają też Rygar i Exult z Ultimą VII. Mało kto spodziewał się takiego demake'u Beat Sabera jak... AmiSaber rozgrywany na dwie myszy. Do akcji wkracza też Shaw Watters i jego dungeon crawler Black Dawn Rebirth. To również rok dwóch konwersji River Raida: River Raid Reloaded i opracowanego w Polsce Bridge Strike'a. Tym razem na deser coś w 3D: port Strife'a z PC. W 2020 r. na ekranach Amig pojawiło się Diablo (na bazie DevolutionX), a także Heart of Darkness i nieukończony niegdyś Raid Over Moscow. Ten rok należał też do świetnych platformówek (Fred's Journey, Magica, Wiz, Tiny Little Slug) oraz niesamowitych konwersji gier arcade (Bagman, Tiny Bobble, Tiny Galaga, Tiny Invaders).

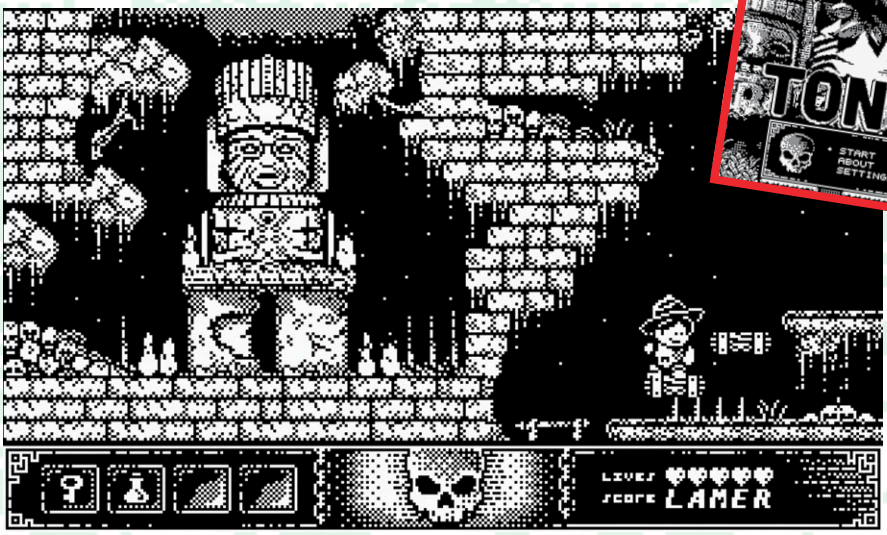
2021 rok potwierdza trend na gry arcade, bowiem na Amigi pojawił się Ms. Pac-Man 500, PacMan500 oraz Turbo Sprint (A1200), a Super Cars 2 doczekał się bardziej kolorowej grafiki. To również wysyp portów gier 3D: Blood, Powerslave i Shadow Warrior, dobrych zręcznościówek i strzelanin (Attack of the PETSCII Robots, Henry's House, King's Valley, Super Delivery Boy, Tinyus, Wrong Way Driver). Jest i świetny port Metal Geara oraz nowiutki dungeon crawler The Shadow of Sergoth.

W 2022 roku na Amigi pojawiły się porty Amidar500, Green Beret, Scramble 500, Knightmare i Wonderboya z automatów arcade. Turrican II dostał grafikę w wersji A1200, Black Dawn: Technomage – kolejny rozdział z serii, a Devil's Temple: Son of the Kung Fu Master świetnie naśladował Kung Fu Mastera (udając jego kontynuację). Ponownie – sporo świetnych platformówek (Duckstorma, Maria Renard's Revenge, Minky) i kilka ciekawostek: strategie Aquabyss i Settle the World, a także kontynuacja Lords of Time – CRPG Riamel: Black Prophecy, który miał być wydany w 1993 r. Lepiej późno niż wcale!

W 2023 roku również działo się dużo (i głośno) – posiadacze Amig dostali kilka świetnych portów gier arcade (Bagman500, Frogger500, Galaxian 500, Karate Champ VS, Pengo500, Super Bagman 500, Tapper, Tetris1200, Xevious1200) i uzupełnili kolekcję gier z PC o Death Rally oraz Star Wars: Dark Forces. Powrót do przeszłości możemy zapewnić sobie w Cyberpunks 2 (kontynuacja wydana po 30 latach), poprawionym Ambermoon Advanced i remake'u Rick Dangerous Enhanced z odświeżoną grafiką. Godne polecenia są również Boxx 4, Ooze: The Escape, strzelanina Reshoot Proxima 3 oraz TanX – Czołgi, jakich nikt się nie spodziewał. Na Amigi pojawiły się też porty Abbey of the Dead i dwie części monochromatycznej gry Tenebra.

Wciąż twierdzicie, że nie ma w co grać na Amidze w 2024 roku? No to zapraszamy na prawdziwe, tegoroczne świeżynki: pojawiły się porty BreakThru, Donkey Kong 500, Phoenix500 i Moon Patrol z maszyn arcade. Jest też świetna gra logiczna Glubble. Final Fight doczekał się nowej wersji: Final Fight Enhanced. W okolicach premiery Amiga Extreme dostaniecie też polską platformówkę Tony, a niebawem ma do niej dołączyć amigowa wersja Sołtysa.

Patrząc w niedaleką przyszłość – czekamy na Grinda (na silniku Dreada), który będzie na A500 najszybszą grą z teksturami 3D, jaka kiedykolwiek powstała oraz na dwie wersje gry Yoomp! – jedną na A500 i drugą – Jump! na A1200. A to pewnie ledwie początek tego, co przed nami w 2025 roku.



Włażenie tu bez kompasu było pomyłką. Zrozumiecie, co mam na myśli, po backtrackingu za kluczykami.

Tony: Montezuma's Gold

Jednobitowa estetyka

Czarno-biała estetyka w świecie gier wideo wydaje się być pewną aberracją. Przecież gry wideo powinny być kolorowe! A jednak – taki styl widoczny w grach na ZX Spectrum (Gunfright, Ant Attack) sprawdza się i w niczym nie przeszkadza ograniczenie barw do tła i jednego koloru. Na monitorze mono na Atari ST świetnie gra się w Oxyda, a na klasycznym Macintoshu – prowadzi Alicję przez Through the Looking Glass.

Pewne pokolenie graczy pamięta jeszcze podróżnicze programy z pieprzem i wanilią w tytułach, które współtworzyli Tony (Mieczysław Sędzimir Antoni) Halik i Elżbieta Dzikowska. To tylko słowem wstępu, bo Tony: Montezuma's Gold jest hołdem złożonym przez twórców gry bohaterowi ich dzieciństwa.

Premiera Tony'ego jednocześnie następuje na kilku platformach sprzętowych: C64, Atari XL/XE oraz Amidze. Jak to możliwe? Nie mówiąc już o koordynacji prac kilku zespołów tworzących równolegle warianty tej samej gry na różne komputery i konsole – jeden element Tony'ego pozostaje wspólny: monochromatyczna grafika, domyślnie ustawiona na biel i czerń, ale sami możemy wybrać dominujący kolor w opcjach gry, przed wyruszeniem w podróż (w recenzenckiej kopii nie było możliwości zmiany koloru w trakcie gry).

Barwne przygody w dwóch kolorach

Na Amidze monochromatyczne gry to rzadkość – pamiętam jedynie konwersję Where Time Stood Still z Atari ST, która stosowała podobny zabieg. Tony wygląda jak platformówka żywcem skopiowana z ZX Spectrum, ale po chwili zabawy i charakterystycznych czaszkach przekonamy się co było prawdziwą inspiracją. Choć gra ma polskiego bohatera, to opowieść osnuta została wokół Azteków i cesarza Montezumy, podobnie jak gra Roberta Jeagera sprzed lat – Montezuma's Revenge. Inspiracji i zapożyczeń z Panama Joe jest więcej – Tony również ma kapelusik, gdzieniegdzie dostrzeżemy syczące węże i czaszki blokujące drogę. Są drabinki, drzwi, klucze i statuetki, otwierające drogę do kolejnych poziomów. Do tego jeszcze złoto (Azteków, nie Inków), które może podreperować nadszarpnięte życie i mikstury, zamieniające natychmiastowy zgon w porażkę jednego z przeciwników.

Za mała kieszeń, za mało żyć

W rozgrywce nie ma wybacz – to nie jest gra dla mięczaków i pewnie utknąłbym gdzieś na drugim poziomie, odarty z żyć, gdyby nie opcja nieśmiertelności w kopii recenzenckiej. Stąd i mój dodatkowy przydomek widoczny w okienku gry. Sam Tony, jak na monochromatycznego bohatera, skacze nieźle, uchyla się przed strzałami albo... spada w przepaść, jeśli nie dość dokładnie kierujemy jego losami. Większość animacji bohatera i przeciwników (w tym głazów i kolczastych podłoży oraz jakichś szkieletów wystających

z podłogi) jest dobrze zrealizowana, jedynie przy skokach na krawędzie platform miałem wrażenie, że gra nieco mnie wspomaga. Nie miejmy jednak złudzeń – Tony jest trochę jak Manic Miner – to precision platformer z za małą liczbą żyć, który nie wybacza błędów. A o te łatwo, bo biegania i backtrackingu będzie sporo. Ma na to wpływ pojemność kieszeni naszego bohatera, która oprócz kluczowego artefaktu – maski otwierającej drogę do kolejnego poziomu, musi jeszcze pomieścić zwyczajne kluczyki i mikstury. Cztery sloty! No kto by pomyślał, że doświadczony podróżnik ma tak małe kieszenie (porównuję z tym, co zazwyczaj noszę ze sobą w F76).

Nie ma save'ów, ale jest pauza w grze, co przydaje się na chwilę zadumy – bo łażenia za niezbędnymi kluczami będzie tu bardzo dużo. Szkoda, że brakuje w Tonym automapy albo choćby kompasu wskazującego najbliższy klucz. Bardzo by to pomogło w zabawie. No ale Tony jest jak Pedro – idzie przed siebie bez kompasu i mapy. Czyli powiela schematy rozgrywki z platformówek połowy lat 80., gdzie było trudno, bo tak miało być.

Podsumowanie: Wielbiciele Montezuma's Revenge/Panama Joe będą zachwyceni. Pozostałych pewnie kupi unikalny styl oprawy graficznej, do tej pory charakterystycznej dla gier mono z Atari ST, Macintosha, ZX Spectrum oraz PC z Herculesem. Dawno nie było tak zgrabnie narysowanej platformówki. Wiele rzeczy mogłoby być bardziej płynne, a przeciwnicy – nie aż tak irytujący, ale to wciąż ładna i wciągająca gra. Nie szkodzi, że tak mocno wzorowana na przygodach Pedro/Joego.

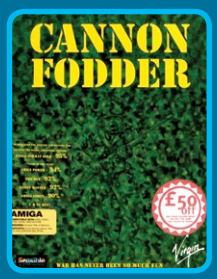
V0yager

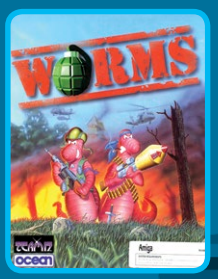
METRYKA

Wydawca/Deweloper
Retronics, K&A Plus/
Monochrome Productions
Rok wydania • 2024
Liczba dyskietek • 2
Model • A500

Ocena • **68%**

Zalety • oprawa graficzna, mechanika rozgrywki
Wady • poziom trudności, brak automapy





MAŁE LUDZIKI I STWORKI

Jak zarządzać miniaturowym zespołem oraz podwładnymi o skromnej posturze

Zarządzanie grupą malutkich postaci w grach komputerowych to doświadczenie, które w naturalny sposób angażuje i fascynuje graczy. Gry tego typu mają wyjątkowy urok, dając okazję władania własnym światem i wpływu na bieg wydarzeń. Bez względu na to, czy chodzi o kierowanie armią w strategicznej bitwie, budowanie osady w symulacji ekonomicznej, czy też kształtowanie terenu w roli boga – gry o małych ludzikach i stworzonkach wciągają w zabawę na długie godziny.

Poetyka małego ludzika

Jest coś niemal terapeutycznego w obserwowaniu małych ludzików, które wykonują nasze polecenia i reagują na nasze decyzje. Możemy patrzeć, jak się rozwijają, uczą, a czasem nawet walczą dla nas. Grając w gry z miniaturowymi postaciami, często doświadczamy różnorodnych emocji. Od satysfakcji z pomyślnego przeprowadzenia lemingów przez niebezpieczny poziom, przez napięcie wynikające z prowadzenia armii do zwycięstwa, aż po triumf po pokonaniu przeciwnika w Worms. Doświadczamy poczucia niemal totalnej kontroli, co jest niezwykle satysfakcjonujące.

Bardzo często dostajemy szansę na wielorakie podejścia do wyzwań. Gracz może wybierać między budowaniem pokojowej społeczności a podbijaniem sąsiednich królestw. Taka wolność wyboru sprawia, że rozgrywka staje się bardziej osobista, a każda decyzja ma wpływ na całość zabawy. Uwielbienie do gier, które są bazą dla tego materiału, wynika także z ich złożoności i głębi. W większości przypadków wymagają one kreatywności, planowania i przewidywania, umiejętności taktycznych i strategicznych. Jednocześnie, mimo swojej złożoności, pozostają dostępne dla szerokiego grona graczy. Dlatego też tak wielu z nas czuje się przyciągniętych do gier, w których zarządzamy hordą malutkich ludzików lub stworzeń. Poczucie kontroli nad sytuacją, połączone z wymogiem wykazania się kreatywnością i umiejętnym planowaniem, sprawia że zarządzanie w grach typu god game wciąga i daje tyle radości.

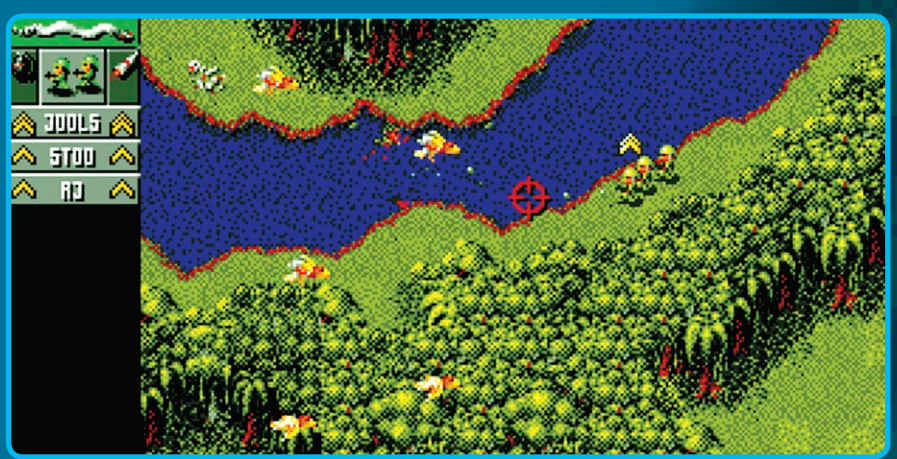
Nie jest również przypadkiem, że symulatory zarządzania i inne tytuły, w których gracze kontrolują wiele jednostek pojawiły się dopiero na komputerach 16-bitowych. Rozwój technologii komputerowej na przełomie lat 80. i 90. przyczynił się do znaczącego wzrostu dostępności pamięci i mocy obliczeniowej, co otworzyło drzwi do świata zaawansowanych i złożonych gier.

16-bitowa rewolucja

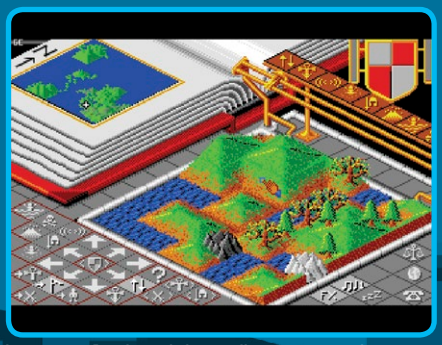
W poprzedniej erze komputerów 8-bitowych, takich jak Commodore 64 czy ZX Spectrum, twórcy gier mieli do dyspozycji ograniczoną ilość pamięci i niewielką moc procesora. Gry w tamtych czasach były zazwyczaj prostsze pod względem mechanik i liczby jednostek kontrolowanych przez gracza. Skupiały się bardziej na pojedynczych postaciach lub prostych scenariuszach, bo względnie prosty hardware nie mógł sprostać bardziej złożonym symulacjom.

WAR! NEVER BEEN SO MUCH FUN!

Jon Hare, twórca tytułowego motywu do Cannon Foddera, często gra na koncertach utwór z charakterystycznym refrenem „War! Never been so much fun!" w różnych interpretacjach. Biorąc pod uwagę daty wydań Cannon Foddera i pierwszego Fallouta, „War, war never changes" można uznać za parafrazę refrenu „War!". Utwór w studyjnej i amigowej wersji trafił na 12-calowa płytę winylową The Sensible EP (wraz z Narcissus i Goalscoringsuperhero ze SWOS-a), wydaną w 2013 roku.



Od momentu powstania Cannon Foddera żadna strzelanina nie była już taka sama – sterowanie myszą, miniaturowa armia, do której błyskawicznie się przywiązywaliśmy, i te piękne, miniaturowe okoliczności przyrody...



Innowacją w Populousie była nie tylko forma rozgrywki, w której nie mamy bezpośredniego wpływu na miniaturowych podwładnych. Również interfejs i podgląd świata w rzucie izometrycznym mógł początkowo wywołać konsternację.

ZASŁUŻONE KLOCKI LEGO W WODOWANIU POPULOUSA

W Bullfrogu próbowano tworzyć prototypy rozgrywki w Populousa na bazie planszy budowanej z klocków LEGO. O ile takie fizyczne rozwiązanie nie przełożyło się na rozwój gry, to niewątpliwie przyciągnęło uwagę ówczesnej prasy (ACE, marzec 1989 r.), a także dowiodło, że konstrukcje z klocków nie są wodoszczelne, co ujawniło się podczas badania wyporu wody i dodawania kolejnych elementów do konstrukcji przez Petera Molyneuxa.

RICHARD JOSEPH I MEGA LO MANIA SAMPLOWANIA

Ponad 50 nagrań głosowych wykorzystanych w grze (słyszanych m.in. podczas negocjowania sojuszy) zajmuje całą dyskietkę. Mega lo Mania bez nagrań głosów zmieści się więc na pojedynczej dyskietce 3,5".

W grze podbijemy łącznie 28 wysp. W każdej z „epok" zdobywamy trzy wyspy, przydzielając do walki i rozmnażania naszych podwładnych z jednej puli. To pierwsza z kluczowych decyzji, zanim rozwiniemy skrzydła.

Niewątpliwie The Settlers to gra o wytyczaniu nowych ścieżek i stawianiu granic, ale w tym wszystkim kryje się jeszcze aspekt umiejętnego zarządzania zasobami (bo utkniemy w miejscu i nie ruszymy dalej).

65536 ANIMOWANYCH OSADNIKÓW

W The Settlers A500 radzi sobie z wyświetlaniem ok. 8 000 osadników jednocześnie poruszających się na ekranie – A1200 z pamięcią Fast z dwukrotnie większą liczbą postaci, zbliżoną do limitu 16 384 osadników – tyle bowiem może być zarządzane przez dowódcę jednej z czterech nacji wędrujących po wysepce.

Komputery 16-bitowe, takie jak Amiga, przyniosły znaczące ulepszenia. Wielokrotnie większa pojemność pamięci RAM, szybsze procesory i bardziej zaawansowane układy graficzne umożliwiły twórcom gier wprowadzenie nowych koncepcji i mechanik. Możliwe stało się tworzenie gier, które symulowały całe społeczeństwa, pola bitew pełne jednostek, czy też złożone systemy ekonomiczne.

Ojciec wszystkich gier w boga i jego dzieła

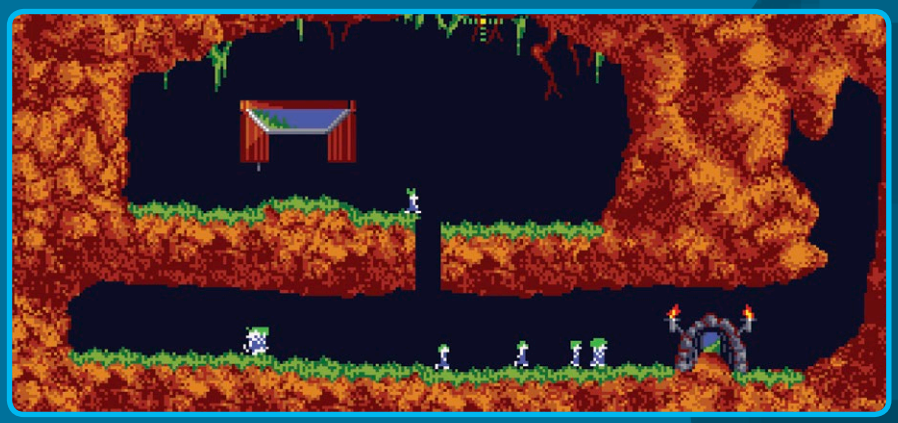
Kiedy mowa o grach w boga, trudno nie wspomnieć o Populousie, legendarnej grze stworzonej przez Petera Molyneuxa w studiu Bullfrog Productions, a wydanej w 1989 roku. Uważany za pierwszą grę z gatunku god game Populous wprowadził unikalny koncept, który umożliwił graczom wcielenie się w rolę boga i sprawowanie kontroli nad światem oraz wpływanie na losy wyznawców. To przełomowy moment w historii gier komputerowych, który zapoczątkował cały gałąź cyfrowej rozrywki skupiającej się na zarządzaniu i manipulowaniu światem. W Populous to gracz jest bogiem, a jego moc jest bezpośrednio związana z dobrobytem wyznawców. W miarę jak populacja rośnie, a wierni rozwijają swoją społeczność, gracz zdobywa coraz większą moc magiczną. Moc umożliwia kształtowanie terenu, wywoływanie katastrof naturalnych (takich jak trzęsienia ziemi czy powodzie), a także używanie potężnych zaklęć do wpływania na wynik bitew lub niszczenia wrogów. To istotna mechanika, która podkreśla wzajemną zależność między bogiem a jego wyznawcami.

Stare przysłowie pszczół mówi: „Jak Kuba Bogu, tak Bóg Kubie" (i vice versa), co doskonale oddaje podstawową zasadę gry Populous. Im bardziej gracz dba o swoich wyznawców, tym szybciej mogą się oni rozwijać, budować większe społeczności i generować więcej mocy magicznej. W ten sposób rosnące zasoby wyznawców prowadzą do zwiększenia możliwości gracza, otwierając drogę do coraz bardziej zaawansowanych zdolności. Jednakże, jeśli gracz zaniedbuje swoje ludy, traci kontrolę, a to może prowadzić do upadku całej społeczności. Populous nie tylko wprowadził innowacyjne mechaniki, ale również ukazał, że granica między zarządzaniem a symulacją może być cienka, a kontrola nad światem oferuje niezliczone możliwości. Ta gra ustanowiła fundament dla wielu innych produkcji typu god game i zainspirowała kolejne pokolenia twórców, pokazując że gracz może nie tylko wpływać na jednostki, ale również na całe społeczeństwa i środowisko, w którym żyją. To również początek niezwykłego gatunku gier, który do dziś przyciąga rzesze fanów, dają szansę doświadczenia radości bycia bogiem w swoim wirtualnym świecie.

PowerMonger to kolejna gra z portfolio Petera Molyneuxa i studia Bullfrog Productions, która eksploruje temat, ale w zupełnie inny sposób niż Populous. Mimo że obie gry mają swoje korzenie w podobnej koncepcji – kontrolowania grupy ludzi i wpływania na ich losy – PowerMonger skupia się bardziej na strategii wojennej. Podbicie mapy kawałek po kawałku wymaga strategicznego planowania, gdyż każda decyzja wpływa na wynik bitwy. Rozkazy przekazywane są gołębiami pocztowymi, co trwa i jeszcze bardziej podkreśla aspekt strategiczny. Gracz musi zarządzać swoimi jednostkami, wysyłając je do walki lub do eksploracji, a także dbać o zaopatrzenie, aby utrzymać kontrolę nad zdobytymi terenami.

Potyczki małych ludzików

W Mega lo Manii, grze studia Sensible Software wydanej w 1991 roku, gracz jest jednym z czterech bogów rywalizujących o kontrolę nad światem. Rozgrywka podzielona jest na wyspy, a każda z nich ma swoje unikalne cechy i zasoby. Gracz zarządza swoimi jednostkami, budując struk-



Przeprowadź lemingi z punktu A do punktu B, używając ich specjalnych mocy w skończonym czasie, nie wybijając całego stadka. Brzmi łatwo, ale bywa, że plansza obfituje w niespodzianki.

MIKE DAILLY I LEMINGI W DELUXE PAINCIE

Pierwsze lemingi powstały jako próbki animacji realizowane w Deluxe Paincie, w polu 8 na 8 pikseli, podczas prac nad grą Walker. Możliwość późniejszego projektowania (rysowania) map w tym samym edytorze grafiki zaowocowała dziesiątkami poziomów, nad którymi głowili się poszczególni członkowie zespołu DMA Design. Psygnosis wysyłał odpowiedzi na proponowane poziomy faksem, na których od czasu do czasu widoczne były skreślenia (sugerujące, jak testerzy radzili sobie z pokonywaniem plansz).

tury, rozwijając technologie i podbijając nowe tereny. Celem jest zdobycie kontroli nad całą mapą poprzez strategiczne planowanie i zarządzanie zasobami. Jedną z kluczowych cech Mega lo Manii jest stopniowy rozwój technologiczny. Gracz zaczyna z podstawowymi narzędziami i bronią, ale z biegiem czasu może odkrywać i wdrażać nowe technologie, takie jak katapulty, machiny wojenne, a nawet broń nuklearna. Wymienione aspekty gry dają graczowi wiele opcji eksploracji.

Gra oferuje dużą różnorodność strategii i taktyk, a sam gracz może skupić się na rozwoju technologii, budowaniu silnej ekonomii lub przyjąć bardziej agresywne podejście: atakując przeciwników i zdobywając ich terytoria. Elastyczność w wyborze strategii sprawia, że gra jest interesująca dla różnych typów graczy. Mega lo Mania wyróżnia się również swoim nietypowym stylem graficznym i humorem. Charakterystyczna estetyka, z wyraźnymi kolorami i prostymi animacjami, sprawia że gra zapada w pamięć. Ponadto humorystyczne elementy (jak komiczne odgłosy) dodają Mega lo Manii uroku.

Małe stworzenia podążające przed siebie

Lemmings (DMA Design, 1991 r.) to jedna z najbardziej znanych gier logiczno-strategicznych, która w przeciwieństwie do wcześniej opisywanych tytułów skupia się na bardziej pokojowym podejściu do swoich podwładnych. Zamiast walczyć o terytoria, naszym zadaniem jest przeprowadzenie bezpiecznie plemienia lemingów do wyjścia, do czego posłużą limitowane zmiany właściwości poszczególnych osobników, mające na celu pokonanie zróżnicowanych przeszkód. Lemmings to gra, która wymaga precyzyjnego planowania, strategicznego myślenia i częstokroć rozwiązania skomplikowanych łamigłówek. Wprawdzie nie wcielamy się tu w boga, ale nasze poczynania stanowią o być albo nie być gromadki uroczych lemingów.

Główna mechanika gry to nadawanie poszczególnym lemingom określonych ról, które zmieniają losy nie tylko pojedynczych osobników. Na przykład Blocker powstrzymuje marsz pozostałych lemingów, zmieniając ich kierunek na przeciwny, co może być kluczowe dla uniknięcia niebezpieczeństw. Builder wznosi schody, umożliwiając pokonanie przeszkód innym osobnikom, podczas gdy Digger kopie dół, tworząc przejścia przez ziemię lub inne struktury. Pozostałe role, takie jak Floater, umożliwiają lemingom bezpieczne zeskoczenie z dużej wysokości, a Bomber, cóż – wybucha i eliminuje pobliskie lemingi, niszcząc jednocześnie przeszkody terenowe. Korzystanie z niektórych umiejętności wiąże się z ryzykiem utraty lemingów, dlatego gracz musi używać ich z rozwagą. Każdy etap wymaga aby określona liczba lemingów, dotarła do wyjścia, więc kluczem jest zminimalizowanie strat i znalezienie optymalnej ścieżki. Nie zawsze mamy do dyspozycji wszystkie wyszczególnione umiejętności. Czasami wydawałoby się, że najkrótsza droga to na przykład wykopanie tunelu, ale akurat w wybranym poziomie nie dostajemy do dyspozycji odpowiedniego talentu i musimy poprowadzić lemingi do zwycięstwa inną trasą.

Plansze w Lemmings są zróżnicowane, zawierają unikalne układy platform i wyzwań. W miarę postępu, poziom trudności wzrasta, a gracz musi odnajdywać kreatywne rozwiązania. Często oznacza to poświęcanie niektórych lemingów, aby reszta mogła przetrwać. To właśnie czyni Lemmings grą tak wciągającą i wymagającą strategicznego myślenia. Lemingi doczekały się licznych reedycji, kontynuacji, rozszerzeń i portów na praktycznie wszystkie popularne platformy do grania, ale wielu graczom kojarzą się przede wszystkim z Amigą, na której powstała pierwsza wersja gry i na której to małe stworki z zielonymi włosami zdobyły swą ogromną popularność. Lemmings stał się ikoną gier logiczno-zręcznościowych i do dziś ma wielu fanów.

Budowniczy i obrońcy królestwa

The Settlers (Blue Byte, 1993 r.) to seria gier strategicznych, która różni się od Lemmings w swoim podejściu, kładąc nacisk na budowanie, zarządzanie zasobami i rozwijanie osady w bardziej pokojowym kontekście, choć z elementami rywalizacji, w tym militarnej .

W The Settlers gracz jest odpowiedzialny za założenie i rozwój królestwa, dbałość o przepływ surowców, budowanie infrastruktury oraz zapewnianie mieszkańcom narzędzi i żywności. Gra wymaga strategicznego planowania, gdyż każda akcja ma wpływ na całą społeczność. Gracz podejmuje decyzje dotyczące budowy nowych

budynków, rekrutacji pracowników oraz rozbudowy sieci dróg, które łączą poszczególne części królestwa. Zarządzanie wymaga szerszego spojrzenia na ekonomię i produkcję. Trzeba zapewnić odpowiedni balans między produkcją surowców a potrzebami mieszkańców. Na przykład drewno jest potrzebne do budowy, ale także do produkcji narzędzi. Kamień jest używany do wznoszenia solidnych struktur, a zboże do wytwarzania żywności. Taka konstrukcja świata wymaga ciągłego monitorowania i optymalizacji, aby królestwo mogło rosnąć i rozwijać się. The Settlers oferuje dłuższe sesje rozgrywki, co przekłada się na bardziej złożone strategie i długoterminowe planowanie. Różnorodność ścieżek rozwoju i możliwość dostosowania strategii do własnych preferencji sprawia, że gra jest wciągająca i pełna wyzwań.

Wojna nigdy nie będzie już taka sama

Cannon Fodder wydany w 1993 roku przez Sensible Software znacznie różni się od innych gier w tym zestawieniu. Rozgrywka skupia się na aspekcie militarnym i jest znacznie bardziej agresywna.

Dowodzimy małym oddziałem żołnierzy, prowadząc ich przez różnorodne misje, które mogą obejmować atak na wrogie bazy, ratowanie zakładników czy też niszczenie infrastruktury przeciwnika. Skupienie rozgrywki na oddziałach o mniejszej skali sprawia, że każda akcja ma znaczenie, a gracz musi precyzyjnie planować swoje ruchy, aby unikać strat i osiągnąć cele misji.

Jednym z elementów, który przyciągnął uwagę graczy, był już sam wstęp do gry. Cannon Fodder zaczyna się od pełnej piosenki ze śpiewanym tekstem, co było niezwykłe dla gier z początku lat 90. Ta dynamiczna, energiczna piosenka nadaje ton całej grze i wprowadza graczy w klimat militarnego humoru i satyry. Wprowadzenie zrobiło duże wrażenie w tamtych czasach, gdy większość gier oferowała jedynie proste ścieżki dźwiękowe. W późniejszych edycjach na CD32 do gry dołączono filmowe intro, w którym ekipa Sensible Software, w rytmie tytułowego utworu prowadzi symulowane działania wojenne. Z zabawkową bronią i prawdziwym wozem opancerzonym. Rozgrywka w Cannon Fodder jest szybka i dynamiczna, z naciskiem na precyzyjne planowanie i zarządzanie ruchem oddziału. Gracz musi podejmować decyzje prowadząc żołnierzy przez pola bitwy pełne pułapek, wrogów i innych niebezpieczeństw.

Aspektem, który wyróżnia Cannon Fodder na tle innych gier wojenych, jest humor i satyra. Lekkie podejście do tematyki wojennej i żarty z poważnych aspektów wojny to wizytówka Sensible Software, które planowało umieścić symboliczny kwiat maku (widoczny na ekranie tytułowym) również na pudełku z Cannon Fodderem.

Amigowe robaki

W podobnym klimacie do Cannon Foddera jest utrzymana seria gier Worms (Team 17, 1995 r.), która rozwija klasyczną grę w czołgi, znaną z PC pod tytułem Scorched Earth. Worms to niezwykle popularna seria gier strategicznych, w której gracze kontrolują drużyny uroczych robaków walczących na zróżnicowanych polach bitew. Rywalizują ze sobą na dynamicznych arenach, używając szerokiego asortymentu broni i narzędzi. Kluczowym aspektem rozgrywki jest precyzja – konieczne jest obliczanie kąta i siły strzału, aby trafić w przeciwników lub spowodować maksymalne zniszczenia na planszy. Wymaga to umiejętności i strategii, a jednocześnie oferuje dużą dawkę zabawy i humoru, zwłaszcza jeśli gramy w trybie dla wielu graczy.

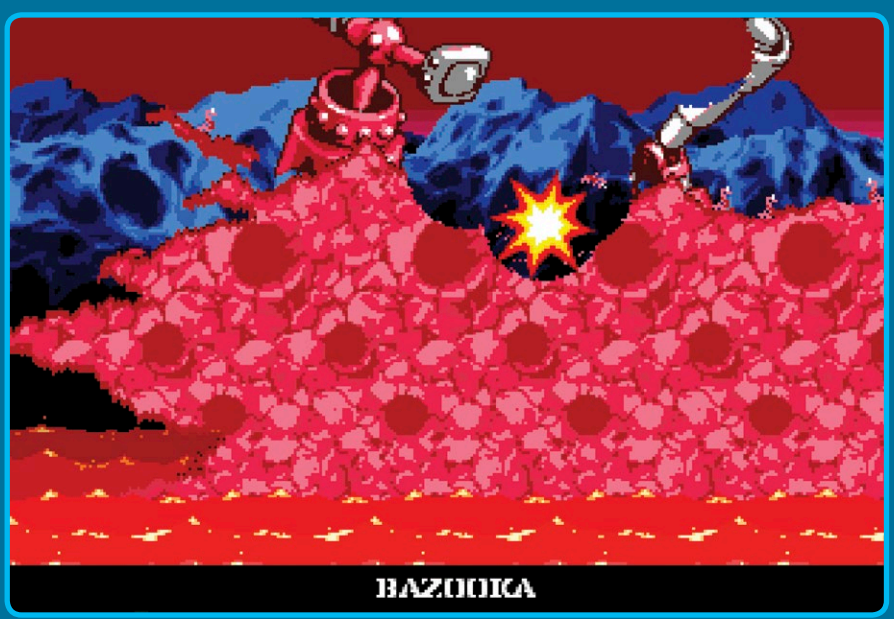
Worms przyciąga uwagę swoją estetyką i wyjątkowym stylem. Grę charakteryzuje żywa i kolorowa grafika, a jej bohaterami są sympatyczne robaki, które nie tylko wyglądają uroczo, ale też ich zachowania i reakcje zilustrowano zabawnymi animacjami. Na dodatek – każdy robak ma unikalną osobowość. Gracze mają do dyspozycji szeroką gamę broni, od klasycznych granatów i rakiet, po bardziej nietypowe i humorystyczne narzędzia, takie jak owce czy bananowe bomby. To właśnie takie połączenie humoru i chaosu czyni Worms wyjątkowym doświadczeniem. Zanim jeszcze chaotycznie-zabawne gry stały się modne.

Seria Worms cieszy się ogromną popularnością od lat, co doprowadziło do powstania licznych sequeli i portów na różne platformy. Od swojego debiutu w 1995 roku, Worms stało się jedną z najbardziej rozpoznawalnych i trwałych franczyz w świecie gier strategicznych. Twórcy z Team17 nieustannie wprowadzają innowacje i eksperymentują z nowymi elementami, jednocześnie zachowując klasyczne mechanizmy, które uczyniły serię tak uwielbianą przez graczy.

Kolejne sequele, takie jak Worms 2, Worms Armageddon, Worms World Party, Worms Revolution, przyniosły nowe opcje, tryby rozgrywki i bronie, dodając świeżości do klasycznej formuły. Dodatkowo seria zyskała na jakości dzięki ulepszonej grafice i animacjom, co przyczyniło się do jej rosnącej popularności.

Wszystkie opisywane gry zadebiutowały na Amigach i stały się kamieniami milowymi w świecie gier komputerowych. Ich innowacyjność, złożoność i unikalność sprawiły, że do dziś pozostają ważnymi tytułami, a ich wpływ na branżę jest nie do przecenienia. I nadal gra się w nie z przyjemnością, zwłaszcza w Worms i Lemmings – które pozostają na topie ulubionych gier wielu graczy.

Jetboy



W 1995 roku Team 17 pracował nad portem Worms na Nintendo Virtual Boya, który szybko został porzucony w związku z fatalną sprzedażą konsoli z trójwymiarowym wyświetlaczem. Wyobraźcie sobie jednak te wybuchające robaczki na czerwonym wyświetlaczu Virtual Boya... Zdecydowanie nie byłaby to gra rodzinna.

ZAPACH PAPIERU

Polska prasa o Amidze

Amiga trafiła do Polski pod koniec lat 80. Fakt ten odnotowały magazyny komputerowe, zamieszczając testy nowego sprzętu, jednak na stałe rubryki nie było co liczyć.

Bajtek wrzucał od czasu do czasu na swoje łamy jakiś tekst, wydał też numer specjalny o Commodore. Komputer za to ignorował Przyjaciółkę, skupiając się na 8-bitowcach, Atari ST i PC. Wraz ze wzrostem popularności Amigi 500 stało się jasne, że taki stan się długo nie utrzyma. Amiga potrzebowała prasy.

Pionierzy

Pierwsi zareagowali ludzie wywodzący się ze sceny komputerowej. W listopadzie 1990 r. zadebiutowało czasopismo **64 Plus 4 & Amiga** bydgoskiego wydawnictwa Abuk, współtworzone przez wydającą magi dyskowe grupę Kebab (wcześniej Quartet). Nakład 24-stronicowego periodyku wynosił 35 000 egzemplarzy, cena 3000 zł.

„Kupując nasz miesięcznik nie będziesz musiał Czytelniku płacić za strony poświęcone ZX Spectrum czy Atari" – zachęcał redaktor naczelny Waldemar Szczygieł. Cechami charakterystycznymi pisma były niewielki format, oszczędna szata graficzna i layout w kolorze... zielonym. Pisano o hardware, peryferiach, użytkach i grach, prowadzono kursy programowania, zamieszczano sprzętowe porady, schematy i listingi. Początkowo redakcja koncentrowała się na 8-bitowcach Commodore, a Amigi nie było zbyt wiele, ale i tak magazyn był łakomym kąskiem dla fanów Przyjaciółki.

Na początku 1991 roku pojawił się wreszcie tytuł stricte amigowy – **Amiger**. Liczący 32 strony czarno-biały periodyk redagowała garstka osób z Warszawy z Robertem Chwałowskim na czele, nastawiając się w dużej mierze na gry (drukowali nawet mapy!). Po kilku numerach wzmocnili się personalnie, zmienili nazwę na **Amiger Pro** i zwiększyli nacisk na opisy użytków i publicystykę. Niestety, obrany model dystrybucji (giełda, studia komputerowe, niektóre księgarnie) sprawił, że czasopismo nie zyskało większej popularności i po ośmiu numerach padło. Ten sam los spotkał magazyn **AmigaNews**, który powstał przy współpracy lubelskiego studia DTP C'art i krakowskiego sklepu komputerowego Compol. Kiedy w listopadzie 1991 r. ukazał się pierwszy 12-stronicowy numer, redaktor naczelny Dariusz Goral chwalił się zgodami pism amigowych z USA i RPA (sic!) na publikację ich materiałów. Cóż z tego, skoro **AmigaNews** miał słabiutki zasięg i zamilkł po wydaniu zaledwie czterech numerów.

W grudniu 1991 r. debiutował **Amigowiec**, drugi po **64 Plus 4 & Amiga** bydgoski periodyk. Wydawany przez Alfin, był kontynuacją papierowego fanzina o tej samej nazwie, ukazującego się od września 1990 roku. Pierwszy numer (oznaczony jako zerowy) zawierał 28 stron i kosztował 10 000 zł.

„Postawiliśmy sobie za cel podniesienie kultury amigowej w naszym kraju" – oznajmił we wstępniaku redaktor naczelny Tomasz Kokoszczyński. Początki były jednak skromne.

Prowadzone przez pięcioosobowy zespół pismo wyglądało siermiężnie, straszyło mało atrakcyjną szatą graficzną i czarno-białymi obrazkami. Braki te rekompensował wysoki poziom tekstów, tworzonych przez znanych autorów (m.in. Marka Hylę – twórcę pierwszego klubu Amigi – ACC – w Polsce). Magazyn szybko się rozrastał: dodawano nowe rubryki, rozpoczęto sprzedaż dysków PD, zachęcano czytelników do przesyłania własnych programów itd. Niestety, sposób rozpowszechniania **Amigowca** (giełda, sklepy, księgarnie) był podobny jak u konkurencji, czyli tragiczny.

Wielka Trójka

W kolejnym roku sporo się działo, pojawiły się bowiem na rynku trzy nowe tytuły, z czego dwa w styczniu: **Kebab** i **Commodore & Amiga**. **Kebaba** założył Paweł [Polonus] Sołtysiński, demosceneowiec, po odejściu z **64 Plus 4 & Amiga**. Pismo powstawało pod redakcją Patryka „Silver Dream!" Łogiewy. Pierwszy numer liczył 32 strony i kosztował 10 000 zł. Wewnątrz Amigę i C-64 traktowano mniej więcej po równo. Drugi z periodyków – **Commodore & Amiga (C&A)** – powstał w wyniku decyzji Wydawnictwa Bajtek o rozwinięciu tematyki Commodore'a i wyewoluował z Klanu Commodore w **Bajtku**. Redaktorem naczelnym nowego miesięcznika został Klaudiusz Dybowski, szefem działu Amigi Andrzej Bobek, a wśród piszących znaleźli się m.in. autorzy znani z **Bajtka** i **Top Secreta**: Rafał „Raf" Wiosna, Rafał „Jetboy" Piasek, Piotr „Plis" Liszewski czy Bartłomiej „Voyager" Dramczyk. Pierwszy, w pełni kolorowy numer **C&A** rozszedł się w nakładzie 80 000 egz., liczył 36 stron i kosztował 10 000 zł.

„Magazyn ten ma być Wasz, z założenia" – napisał na wstępie Klaudiusz, stąd na początku brak było stałych rubryk. Te miały się ukształtować dopiero na bazie odzewu czytelników.

Trzecim debiutantem roku 1992 był **Magazyn Amiga**, wydawnictwa Lupus. Pismo powstawało na licencji niemieckiego **Amiga Magazin**. Najpierw pojawił się 14-stronicowy numer zerowy, wrzucony do sierpniowego wydania **Entera**, a właściwa premiera nastąpiła miesiąc później. Pierwszy numer (8/92) wyglądał bardzo profesjonalnie: 80 stron w kolorze, dobry papier i wysokiej jakości zdjęcia. Mimo wyższej niż u konkurencji ceny 40-tysięczny nakład rozszedł się bez problemu. Pierwszym redaktorem naczelnym został Grzegorz Eider, a prowadzącym znany commodorowiec Marek Pampuch, który do pracy w warszawskiej redakcji dojeżdżał... z Krakowa!

„[...] fani znajdą w naszym magazynie inne wiadomości niż te, które są umieszczone w ich ulubionych gazetkach. Nie zamierzamy być konkurencją dla tych pism **[C&A**, **C64 Plus 4**, **Amigowca** – red.], *ale ich uzupełnieniem"* – pisał Pampuch. Z drugiej strony nie ukrywał, że chcą być najlepsi. W magazynie upchano mnóstwo rubryk: Aktualności, Software, Hardware, Kurs, Test, Programy kopiujące, Grafika, Muzyka, Animacja, Amiga po Polsku, Amiga Play, Public Domain i inne. Skromny 12-osobowy zespół nie był w stanie dostarczyć tylu treści, stąd na początku dość liczne przedruki z edycji niemieckiej.

Upadki przed i po bankructwie Commodore'a

Żeby nie było tak różowo, rok 1992 to również czas upadków. Poza wspomnianymi **Amigerem** i **AmigaNews**, bardzo dotkliwym ciosem dla fanów był koniec zasłużonego **64 Plus 4 & Amiga**. Wydawało się że nie jest źle: odrobina koloru na łamach po roku, trochę reklam. Niestety, problemy z kolportażem i drukarnią, a przede wszystkim brak solidnego zaplecza finansowego sprawiły, że redakcja zaczęła się chwiać w posadach. Ratowali się podwójnymi numerami, aż w numerze 11-12/92 ostatecznie pożegnali. Tym samym zakończyli swoją dwuletnią historię, w trakcie której wydali 23 numery. Niewiele dłużej przeżył ich **Kebab**. Interes też wydawał się stabilny: pod koniec 1992 roku poprawili szatę graficzną, dodali nowe rubryki, a nawet pozwolili sobie na odrobinę złośliwości i zaczęli przydzielać konkurencji Złote Klamki za drukowanie kwiatków (jednym z laureatów został Marek Pampuch). Wiosną 1993 r. pojawiły się trudności, najpierw ukazał się podwójny numer, potem podnieśli cenę, wreszcie spasowali. W czerwcu ukazał się ostatni, 14. numer. Niewiele brakowało, żeby do tego grona dołączył również **Amigowiec**. W numerze 8-9/92 pojawiła się nieoczekiwanie informacja o zawieszeniu działalności magazynu, a zespół opuścili redaktor naczelny i jego zastępca. Po przetasowaniach kadrowych pismo objął tymczasowo Mirosław Domosud i kryzys jakoś udało się zażegnać. Co więcej, od grudnia 1992 r. periodyk w końcu trafił do dystrybucji RUCH-u i pojawił się w kioskach. Następne dwulecie upłynęło pod znakiem wyczekiwania na nowe Amigi i nadziei Amigowców na lepsze jutro. Niestety, stało się na odwrót. W kwietniu

1994 r. Commodore ogłosiło bankructwo, a kolejni właściciele nie byli w stanie rozruszać Amigi. Wielu fanów marki straciło cierpliwość, część pozbyła się sprzętu, nowych nie przybywało. Odbiło się to na kondycji pozostałych na rynku magazynów. **Amigowiec** walczył: na początku 1993 r. stery objął Krzysztof Nowicki, jednak pismo jechało na podwójnych numerach. W kolejnym roku powrócił do formy, zaczął ukazywać się regularnie, na 80 stronach i w full kolorze. Powrócili także członkowie pierwotnego składu: Ryszard Kowalski i Tomasz Kokoszczyński. Nie udało się. W kwietniu 1995 wydawnictwo Alfin zawiesiło tytuł, kończąc tym samym jego 5-letnią (wliczając wydania fanzina) historię. Licznik zatrzymał się na okrągłym 50. numerze.

Ciężkie chwile przechodził także magazyn **Commodore & Amiga**. Pismo, dość szybko opuszczone przez Klaudiusza Dybowskiego i przejęte przez jego zastępcę Krystiana Grzenkowicza, przez dłuższy czas robiło swoje: modernizowało się, dwukrotnie zmieniało format, powiększało liczbę stron, dodawało nowe rubryki. Cały czas wierne jednak było równemu podziałowi na 8-bitowce i Amigę. Popularnością cieszyły się tematy wiodące, kursy obsługi programów i nauka programowania. Wielu czytelników, zachęconych artykułami pokroju „Jak wejść na scenę" czy konkursami grafik (rubryka Superscreen), postanowiło spróbować sił na commodorowskiej demoscenie. Na marginesie: nie wszystkim starym wyjadaczom się to podobało, nazywali pogardliwie ten świeży narybek „dziećmi C&A". Niestety, bez żadnych widocznych oznak numer 10/1995 (46) okazał się ostatnim. *„Przez kilka ostatnich miesięcy poczytność C&A stopniowo spadała, aż zeszliśmy z finansami pod kreskę"* – oznajmił naczelny. Część tekstów przeniesiono do **Bajtka**, ale ten po kilku miesiącach również upadł.

Niewiele brakowało, żeby feralny 1995 r. pogrążył również **Magazyn Amiga**. Od numeru 2/93 już samodzielnie pod redakcją Marka Pampucha, pismo odcięło się od niemieckich korzeni, dobiło do prawie 50 tys. nakładu i dorobiło charakterystycznych rubryk (Kuferek, Amiga Guru). Zamieszczano relacje z targów w kraju i za granicą, uprawiano publicystykę i poruszano tematy okołoscenowe. Mimo coraz trudniejszej sytuacji na rynku periodyk, prowadzony przez charyzmatycznego naczelnego (zaciekłego wroga pececiarzy i polityków), stał się bastionem amigowców. Społeczność tę nazywano niekiedy „Amiga rulez", ponieważ bez względu na okoliczności była gotowa bronić swojego komputera do ostatniej krwi. Ale i MA dopadł kryzys: w drugiej połowie 1995 r. zmniejszył nakład, zredukował liczbę stron i podniósł cenę. Jak przyznawał potem Marek Pampuch, byli na skraju upadku i tylko dzięki dobrej woli Grzegorza Eidera nie zostali zamknięci.

W tym trudnym okresie, kiedy wszystko padało, wydawnictwo CGS (wydawca m.in. **Gier Komputerowych** i **Computer Studio**) podjęło przewrotną decyzję o wejściu na amigowy rynek. Na początku 1995 roku ukazał się numer specjalny **Computer Studio**, poświęcony wyłącznie Amidze. *„[...] chcemy, żeby obok «Amiga Magazyn», było to pismo, które rozpali skołatane serca posiadaczy wszystkich rodzajów Amig i CD32. Jednak w przeciwieństwie do «AM» będziemy pisali dla graczy, a dział użytków będzie uzupełnieniem całości"* – pisał szef CGS-u Marek Suchocki. Odbiór fanów był entuzjastyczny, stąd po wydaniu kilku numerów specjalnych magazyn zmienił nazwę na **Amiga Computer Studio** i stał się pełnoprawnym amigowym periodykiem. Redaktorem naczelnym kolorowego, 48-stronicowego, wydawanego w 30-tysięcznym nakładzie czasopisma został Rafał „RGB" Belke, a szeregi redakcji zasiliły osoby ze sceny amigowej, m.in. Adam „Frey" Barczyński, Kamil Barczyński i Sebastian „Seb McKein/AspHyX" Streich.

Nowości na CD-kach i koniec prasy lat 90.

Druga połowa lat 90. przyniosła nam zarówno premiery, jak i spektakularny upadek. Z premier warto odnotować dwa tytuły, które przewinęły się przez kioski RUCH-u. Pierwszy to „kioskówka" **Amigraj!** z 1997 roku, wydana przez PPH Angel z Wrocławia, zawierająca trzy płyty CD z niemieckiego pisma **AmigaGames**. Można od biedy uznać ją za magazyn, bo nie była to typowa tekturka z dorzuconymi kompaktami, lecz 20-stronicowa publikacja z opisami zawartości cedeków. Drugi z tytułów to debiutujące w 1999 roku **Amiga Vademecum**, wydawnictwa Eureka. Pierwszy numer, pod redakcją Adama i Jakuba Zalepów, liczył 120 stron,

zawierał CD-ROM i kosztował 28 zł. To także nie był typowy magazyn, lecz raczej kompendium wiedzy o Amidze, do wpięcia w segregatory, które też sprzedawano. W sumie w ciągu dwóch lat ukazało się pięć numerów.

Co do spektakularnego upadku, dotyczył on niestety **Magazynu Amiga**. Rok 1997 wydawał się w miarę stabilny, ukazywały się kolejne numery, a we wrześniu pojawiła się nawet wersja periodyku z CD. W październiku gruchnęła niespodziewanie wiadomość o zamknięciu pisma przez nowego współwłaściciela Lupusa – firmę Weka. By je ratować, Marek Pampuch po prostu je odkupił, i od numeru 12/97, z nakładem 26 000 egzemplarzy zaczął samodzielnie wydawać. Postawił też sprawę jasno – wydaje magazyn, dopóki się to opłaca. Opłacało się przez półtora roku. W sierpniu 1999 r. pojawił się ostatni papierowy numer, zamykając tym samym historię tego najbardziej zasłużonego dla amigowców pisma 84 numerami. W 2000 roku na otarcie łez pojawiły się jeszcze trzy numery w wersji elektronicznej rozesłane do prenumeratorów.

Na początku 2000 roku miała miejsce premiera magazynu **eXec**. Można by powiedzieć: „umarł król, niech żyje król", tym bardziej, że do nowego periodyku przeniosła się część ekipy **Magazynu Amiga**. Pierwszy, czarno-biały numer, pod redakcją Grzegorza Juraszka, liczył 48 stron, zawierał cover CD i kosztował 22 zł. Niestety, rezygnacja z kioskowego modelu dystrybucji (pismo sprzedawano na zlotach, można było je też zamówić przez e-mail) sprawiła, że eXec dotarł do zaledwie 600 nabywców. Z kolejnymi wcale nie było lepiej. W 2001 roku, po wydaniu pięciu numerów, tytuł upadł. W tym samym czasie dogorywał także ostatni periodyk amigowy ze „starej gwardii" – **Amiga Computer Studio**. W ciągu kilku lat bardzo się zmienił, zmarginalizował gry, postawił na użytki, sprzęt i scenę, zaczął także ukazywać się z CD. W pewnym momencie przyjął nawet charakter papierowego zina i każdy, kto miał coś sensownego do zaproponowania, mógł to na łamach opublikować. Jednak i tak go to nie uratowało. Pod sam koniec ze składu redakcji odszedł Rafał Belke, a w połowie 2001 ukazał się jego ostatni, 41. numer (4/2001).

Magazyny amigowe nowego tysiąclecia

W tym momencie kończy się historia prasy amigowej zakorzenionej w latach 90. Lata 2000 to już nowe czasy: wojna Amigi z PC się skończyła (i nie wygrała jej Amiga), Internet rozpowszechnił, a prasa papierowa powoli stawała się produktem ekskluzywnym, przeznaczonym dla koneserów. Na tej kanwie zaczęły pojawiać się kolejne magazyny amigowe, tworzone przez pasjonatów, wydawane w niskich nakładach i sprzedawane w sieci. Pierwszą jaskółką była debiutująca w marcu 2006 r. polska

edycja brytyjskiego pisma **Total Amiga**. Redakcją i tłumaczeniem zajmowali się ludzie z Polskiego Portalu Amigowego (PPA.pl). W ciągu trzech lat wydano pięć numerów. Kiedy w 2009 roku angielska edycja przestała się ukazywać, polska redakcja poszła za ciosem i wydała własne pismo – **Polskie Pismo Amigowe**. *„Chcemy pisać zarówno o klasycznym AmigaOS, jak i jego nowym wcieleniu, o MorphOS-ie, AROS-ie, a i nawet znajdą coś dla siebie Ci, którzy bawią się w emulację Amigi"* – pisał Sebastian Rosa we wstępniaku do pierwszego, 24-stronicowego, oferowanego za 19 zł numeru. W sumie w latach 2009-2015 stworzono 14 numerów, po czym z powodu braku autorów wydawanie pisma zostało zawieszone. Nakłady wersji drukowanej wynosiły 100-120 sztuk, więc dziś jest to kolekcjonerski rarytas.

Kolejny tytuł amigowy, który miał premierę we wrześniu 2014, to **Amigazyn** wydawnictwa AIBB (potem A2) z Łodzi. Był to 68-stronicowy periodyk z cover dyskiem (od nr 3 z CD), tworzony przez ośmioosobowy zespół pod redakcją Adama Zalepy, wspomnianego już współtwórcy **Amiga Vademecum**. *„Nowy Amigazyn ma być w pewnym stopniu przedłużeniem tamtych wydawnictw* [Amiga Vademecum i płyt z serii Amigazyn – red]. *Chcemy promować użytkową stronę Amigi, która pomimo upływu lat nadal może interesować"* – pisał Adam. Pismo może pochwalić się aż 24 numerami, ostatnim z 2021 roku. Równie interesującym tytułem był **Amiga NG**, debiutujący w wersji elektronicznej, od 2018 r. w edycji papierowej. Był to „Magazyn dla użytkowników Amigi Nowej Generacji", czyli systemów operacyjnych AmigaOS 4, MorphOS i AROS, pod redakcją Adama Mierzwy. Do marca 2021 ukazało się 11 numerów, po czym w wyniku braku wydawcy wydanie papierowe zostało zawieszone. Oba powyższe periodyki można było nabyć poprzez nieistniejącą już dziś stronę AMIGA.net.pl.

Ostatnim (acz nie najmniej ważnym, wręcz przeciwnie) magazynem amigowym „nowej generacji" jest **Komoda & Amiga plus**. Wzorowany zarówno nazwą, layoutem, jak i rozwiązaniami (podział na C-64 i Amigę) na legendarnym **C&A**, ukazuje się od kwietnia 2015 do dnia dzisiejszego. Pierwszym redaktorem naczelnym był Tomasz Ankudowicz, obecnym – Arkadiusz Kosiarski. Jak się chwalą autorzy, mimo wzorowania na pierwowzorze nie publikują *„starych lub przetworzonych treści: tylko najświeższe wiadomości, najbardziej bezstronne recenzje i najgłębsze spostrzeżenia, przedstawione w zabawnym, płynnym stylu [...]"*. Do tej pory wydano 24 numery (ostatni zima/wiosna 2023). Warto wspomnieć, że pismo ukazuje się w edycjach polskiej i angielskiej. Wersja papierowa drukowana jest na 82 stronach, na papierze kredowym, w kolorze, a cena wynosi 35 zł.

Marek Czajor

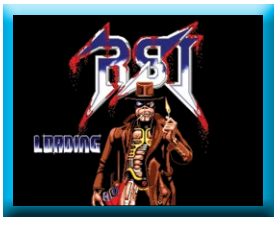
Źródła:
https://zapach-papieru.pl
https://ka-plus.pl
https://www.ppa.pl/ (forum)
https://www.exec.pl/amiga-czasopisma
Numery archiwalne pism wspomnianych w artykule

35 lat demosceny

Najlepsze produkcje na Amigę!

Przegląd i omówienie najciekawszych produkcji demoscenowych. Zapraszam w sentymentalną podróż do świata demek na Amigę. [Norby wybrał dla Was 35 produkcji na 35-lecie amigowej sceny, licząc od Mega Demo RSI – red.]

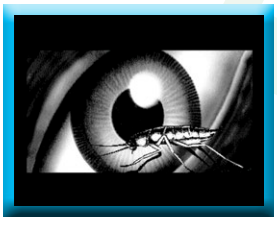
Norby: Demoscena zawsze trzymała się mocno na Amidze. Tak było kiedyś, tak jest obecnie. Cały czas wychodzą nowe dema, muzycy tworzą nowe moduły, a graficy rysują śliczne obrazki (dziś zwane piksel artem). Amiga kusi i zachęca do powrotów po latach starych twórców, ale również przyciąga młodsze pokolenia, które odkrywają dla siebie ten wdzięczny komputer. Jego ograniczenia sprawiają, że tworzenie dem jest sporym wyzwaniem, ale jednocześnie efekty tych prac często zapierają dech w piersi. Zapraszam w podróż po najciekawszych produkcjach sceny komputerowej na Amidze. To moja osobista lista ulubionych produkcji, które ukształtowały mnie jako scenowca i które zapamiętałem najbardziej. Demka ułożone są w porządku chronologicznym, do ich obejrzenia zapraszam, tym bardziej że w dzisiejszych czasach nie trzeba do tego nawet komputera Amiga – wszystko jest na YouTubie, a dla ułatwienia – przygotowałem kompletną paczkę wymienionych produkcji.



Mega Demo

Rozpoczynamy naszą podróż od produkcji, która jest ikoniczna dla całego mojego pokolenia. Demo stworzone przez niemiecką grupę Red Sector Inc. podzielono na rozdziały, a każdy segment to osobna oprawa muzyczną i graficzna. Są tutaj obowiązkowe wtedy equalizery, wektorowe obiekty (z punktów, linii i różnych elementów), długaśne scrolle tekstowe, najczęściej z pozdrowieniami, logosy i proste graficzki charakterystyczne dla tego okresu. Demo podbiło serca wielu scenowców i stanowiło wzór dla kolejnych produkcji tamtego czasu. Rok później grupa TCC Design wydała program Red Sector Demo Maker, w którym każdy mógł spróbować stworzyć swoje własne demo w podobnym stylu. Trzeba przyznać, że przyczyniło się to bardzo do popularyzacji sceny wśród użytkowników Amig.

Grupa: TCC Design/Red Setor Inc. Platforma: A500 Rok: 1989



Hardwired

Tak wygląda demo, w którym klimat robi robotę! Duńska produkcja grup Crionics i The Silents została wydana na pierwszym The Party, gdzie przegrała jedynie z równie kultową produkcją Odyssey Alcatrazu. Jednak Odyseja to klasyczna, bogato ilustrowana opowieść wektorowa z kosmiczną historią, a Hardwired to nowoczesna (na owe czasy) produkcja, stawiająca na klimat budowany znakomitą grafiką oraz muzyką Jespera Kyda (późniejszy twórca utworów do gier, w tym Hitmana i Assassin's Creeda). Ponadczasowe demo i niedoścignięty wzór dla wielu kolejnych produkcji, ale czy można się dziwić patrząc na creditsy, wśród których znajdziemy założycieli studia Digital Illusions CE (obecnie DICE), a tego nie muszę chyba przedstawiać współczesnym fanom Battlefielda, Star Wars Battlefront i Mirror's Edge.

Grupa: Crionics & The Silents Platforma: A500 Rok: 1991

Enigma

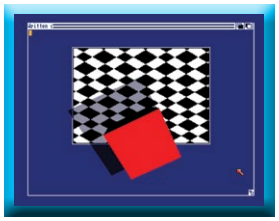
Demo stworzone przez szwedzkich twórców z grupy Phenomena zrywa z klasycznym układem prezentacji efektów na ekranie i wytacza nowy kierunek produkcjom scenowym. Po raz pierwszy pojawia się bowiem swego rodzaju scenariusz, czyli design dema. O ile efekty komputerowe zaprezentowane w demie to nadal wektorowe linie (z wypełnieniem), o tyle sama produkcja zaczyna przypominać swego rodzaju film z początkowymi napisami i pokazem kolejnych, ciekawych w swoim czasie efektów. Enigma to wektorowe światy i animacje spięte w formie spójnej kompozycji, chociaż wciąż z opcją przewijania. Całość uzupełnia niesamowita muzyka autorstwa Firefoxa i Tipaa z kawałkiem Hyperbased, który robi wrażenie nawet dziś, doczekał się też wielu przeróbek i remiksów.

Grupa: Phenomena Platforma: A500 Rok: 1991

Deformations

Polacy nie gęsi... Deformations to jedna z najlepszych polskich produkcji wczesnego okresu amigowej sceny. Pomysłodawcą i twórcą dema jest Musashi, który przez długi czas uważany był za najlepszego kodera w Polsce. Pochodzący z Dolnego Śląska koder wyprzedzał swoją epokę, tworząc na Amidze efekty, które z powodzeniem mogły wywindować dema na szczyty list przebojów. Choćby takie wektorowe postacie tańczące na ekranie, które pojawiają się w trakcie dema i na samym jego końcu. Podobny efekt wykorzystany został w wydanym niemal rok później demie State of the Art grupy Spaceballs, które zostało wielkim scenowym przebojem. Musashi opracował podobny efekt rok wcześniej, jednak jego demo nie zdobyło aż takiego rozgłosu na scenie, chociaż i tak wygrało na pierwszym copy-party w Warszawie.

Grupa: Deform Platforma: A500 Rok: 1992



D.O.S.

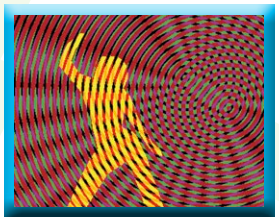
Pomysł osadzenia efektów w okienku Workbencha okazał się strzałem w dziesiątkę. I chociaż efekty w tym demku nie były może jakoś specjalnie trudne do zrealizowania, to jednak forma, w jakiej zostały zaprezentowane, robi bardzo ciekawe wrażenie. Demo grupy Andromeda zdobyło drugie miejsce na pierwszym odbywającym się w Norwegii party z cyklu The Gathering, tuż za produkcją Wayfarer grupy Spaceballs, o którym to nikt już prawie dzisiaj nie pamięta. D.O.S. to stylowe dzieło, ze świetnie dobraną kolorystyką i ogromną estetyką zaprezentowanych efektów. To demo grupy Andromeda przetarło drogę dla wielu późniejszych produkcji w podobnym stylu i zdecydowanie warto zaliczyć je do kanonu najlepszych produkcji na Amigę.

Grupa: Andromeda Platforma: A500 Rok: 1992

World of Commodore '92

Zwiększamy tempo – w przenośni i dosłownie, albowiem wchodzimy w okres, kiedy dema wyraźnie przyspieszają. W 1992 roku firma Commodore zorganizowała na targach World of Commodore odbywających się w Niemczech małe demo-party, zapraszając do udziału twórców ze sceny. Chociaż produkcja grupy Sanity zajęła tam tylko drugie miejsce (wygrało równie piękne demo Wicked Sensation grupy TRSI), to jednak właśnie demo Sanity wywarło na mnie największe wrażenie. Wszystko za sprawą szybkiej i dynamicznej muzyki autorstwa Jestera, który zapodał nam bit idealnie pasujący do nowatorskich efektów Chaosa i Mr. Pet'a. Warto przypomnieć, że Mr. Pet to nasz rodak, który ledwie kilka lat wcześniej wyemigrował z rodziną z Polski do Zachodnich Niemiec. Uwielbiam oglądać to demo do dziś!

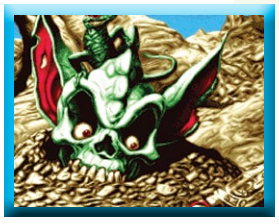
Grupa: Sanity Platforma: A500 Rok: 1992



State of the Art

Żadna lista dem na Amigę nie byłaby kompletna bez State of the Art. Widok wektorowych dziewczyn tańczących na tle kolorowych efektów jest znany chyba każdemu posiadaczowi komputera Amiga. Pamiętam, kiedy zobaczyłem to demo po raz pierwszy, pomyślałem, że oto mamy produkcję, którą można pokazać komuś spoza sceny! Wreszcie demo bez kręcących się kwadratów czy skaczących literek, które niewiele mówią zwykłemu zjadaczowi chleba. Całość została zaprezentowana w stylu przypominającym normalny teledysk z muzycznej telewizji. Produkcja wygrała na The Party w Danii i zrobiła ogromną furorę w całym scenowym świecie. Rok później ukazało się kolejne, podobne demo tej samej grupy, czyli 9 Fingers, jednak to State of the Art zapisało się w pamięci jako pierwszy komputerowy teledysk stworzony na Amidze.

Grupa: Spaceballs Platforma: A500 Rok: 1992



Desert Dream

Wchodzimy w rok 1993, niezwykle barwny dla całej sceny i w zasadzie ciężko będzie mi wybrać najlepsze dema tamtego okresu, było ich po prostu zbyt wiele. To również pierwszy rok mojej scenowej działalności w roli swappera, i praktycznie każda dyskietka, która przychodziła do mnie w tym czasie, powodowała coraz większy entuzjazm i zachwyt dla pracy wykonywanej przez ludzi ze sceny. Desert Dream to kultowe demo grupy Kefrens z fabułą osadzoną w czasach Starożytnego Egiptu. Niesamowity, nastrojowy kawałek Laxity i świetne rysunki autorstwa R.W.O, które zapamiętam na zawsze. Desert Dream zajęło pierwsze miejsce podczas drugiej edycji party The Gathering i na stałe wpisało się do kanonu najlepszych produkcji na Amigę. To kultowe demo doczekało się również wielu przeróbek na inne platformy.

Grupa: Kefrens Platforma: A500 Rok: 1993

Technological Death

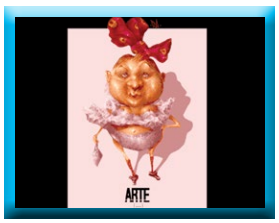
O tak!!! Oto pierwsza polska produkcja, która odniosła światowy sukces! Demo wygrało podczas Mountain Congress w Żywcu, zdobywając miażdżącą przewagę. Nie jest to produkcja specjalnie wybitna pod względem graficznym czy nawet koderskim, ale jak to jest wszystko podane to palce lizać. Każda sekunda dema (odliczana na timerze) jest zgrana z niesamowitą muzyką autorstwa XTD. Pamiętam, jaki entuzjazm zgromadzonej publiki wywołał efekt kopniętego klocka podczas premierowej prezentacji. Owacja na stojąco i w pełni zasłużona wygrana, a nasi twórcy zostali wreszcie zauważeni na światowej scenie. Pojawiło się potem wiele lepszych i bardziej dopracowanych rodzimych produkcji, ale to Technological Death było tym pierwszym, najlepszym polskim demem i naszą przepustką do wielkiego świata.

Grupa: Mad Elks Platforma: A500 Rok: 1993

242

Kolejne nowatorskie demo, jakiego wcześniej świat nie widział na Amigach. Pochodzącym z Finlandii twórcom udało się upchnąć 29 MB zdigitalizowanej z kamery animacji na jednej dyskietce. Demo przedstawia idącą w rytm muzyki postać (tak naprawdę to Jaco, koder dema) i szybko zmieniające się obrazy, tworzące dynamiczny teledysk. Biorąc pod uwagę dzisiejsze realia, gdy jedno zdjęcie może zajmować nawet kilka lub kilkaset MB to upchnięcie na amigowej dyskietce o pojemności 880 kB całego filmu z efektami i muzyką samo w sobie robi wrażenie. Dodatkowo była to zwykła Amiga 500 w podstawowej konfiguracji, co uzyskano dzięki skomplikowanej procedurze kompresji danych. Demo zajęło drugie miejsce na party Assembly, tuż za równie dynamiczną produkcją Extension grupy Pygmy Projects.

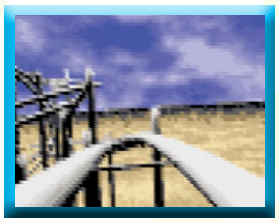
Grupa: Virtual Dreams & Fairlight Platforma: A500 Rok: 1993



Arte

Kończymy rok 1993 i erę dem na Amigę 500 (OCS/ECS). Arte grupy Sanity to francusko-niemiecka produkcja w rytmie funkowej muzyki autorstwa Moby'ego. Znani nam z wcześniejszych produkcji koderzy Mr. Pet i Chaos długo pracowali nad tym demem, ale uzyskany efekt okazał się fantastyczny. Wprawdzie w międzyczasie na rynku zadebiutowała już nowa Amiga 1200 z lepszym procesorem i układami graficznymi AGA, ale to Arte raz jeszcze zabiera nas w cudowny świat efektów klasycznej Amigi 500 na najwyższym poziomie. Świetnie zbalansowane, stylowe demo Arte zajęło trzecie miejsce na The Party w Danii ustępując tylko pozycjom na mocniejszą Amigę 1200: Origin grupy Complex i Full Moon grupy Virtual Dreams & Fairlight. Cudowny rok 1993 dobiega końca i zaczyna się nowa era na scenie.

Grupa: Sanity Platforma: A500 Rok: 1993



Switchback

Pamiętne demo Switchback utkwiło mi w głowie głównie za sprawą efektu szalonego rollercoastera z drugiej części produkcji. Świetna muzyka Chromaga i niesamowity efekt końcowy w postaci przejażdżki kolejką górską (w rytm przerobionego utworu muzycznego popularnej już wtedy grupy Prodigy). Fajnie to się ogląda, szczególnie na lekko doturbionej A1200. Wersja zaprezentowana na niewielkim Doom's Day Party w Niemczech wymagała procesora 68030 na pokładzie, jednak później ukazała się również edycja na zwykłą Amigę 1200 z procesorem 68020. Demko zajęło pierwsze miejsce w compo i wspominam je miło do dziś.

Grupa: Rebeles Platforma: A1200 Rok: 1994

Nexus 7

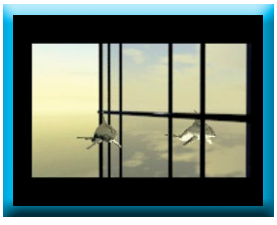
Andromeda powraca w 1994 roku z przepięknie wykonanym demem na standardową Amigę 1200, które z ogromną przewagą wygrało na grudniowym The Party w Danii. Pamiętam, bo sam na nie wtedy głosowałem. Nexus 7 to stylowe demo z szeregiem innowacyjnych efektów (gourard pulse, shade cluster, moution blur, plasma zoom), a wszystkie z najwyższej, koderskiej półki. Jednak w tym demie wrażenie robią nawet nie tyle same efekty, co sposób, w jaki zostały zaprezentowane na ekranie. Niespotykane wcześniej palety barw, wszystko zgrane z piękną muzyką. Trzeba przyznać, że w tym demie wrażenie robią nawet przejścia między efektami. Całości dopełnia cudowna, bardzo płynna animacja skaczącej lampki, rodem z czołówki animowanego studia Pixar. Przepiękne demo, które praktycznie nie zestarzało się przez lata.

Grupa: Andromeda Platforma: A1200 Rok: 1994

Sumea – Faktory 2

Krótkie, trwające niecałe 3 minuty demo, które wprowadza zupełnie nową jakość w prezentacjach demoscenowych na Amigę. To naprawdę znakomite, doskonale zgrane i bardzo przemyślane demo z efektami o zupełnie nowej jakości, których nie widziano do tej pory na Amidze. Zajęło pierwsze miejsce na party Assembly w Helsinkach, gdzie duet Alien i Jaco ponownie zaszokował cały amigowy świat. Mamy tutaj do czynienia z bardzo zaawansowaną metodą kompresji danych, która w połączeniu z kilkoma ciekawymi efektami z najwyższej półki koderskiej oferuje bogate wrażenia artystyczne i intrygujący przekaz. Niestety, było to również ostatnie demo stworzone przez Jaco na Amigę i od tego czasu wszyscy czekamy na jego powrót na amigową scenę.

Grupa: Virtual Dreams Platforma: A1200 Rok: 1996



Captured Dreams

W roku 1997 ukazuje się pierwszy numer PSX Extreme i muszę przyznać, że cała moja ówczesna uwaga skupia się w tym czasie na konsoli PlayStation. Z wiadomych względów nie śledzę już wtedy na bieżąco wydawanych produkcji, koncentrując się na ukochanych konsolach. Jednak amigowa scena w tym czasie się nie kończy, wręcz przeciwnie, rozkwita, pojawiają się nowe grupy i nowi liderzy. Bez wątpienia na dominującą pozycję wysuwa się The Black Lotus, a Captured Dreams to znakomity przykład tego, jak mocno Amiga poszła w tym czasie do przodu. Trójwymiarowa grafika najwyższej klasy, przemyślane efekty i wspaniała muzyka, to znakomite demo wydane na The Gathering bezapelacyjne zwycięża w demo compo.

Grupa: The Black Lotus Platforma: A1200 (turbo) Rok: 1997

Killer

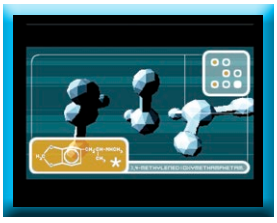
Demoscena to dobre miejsce dla wszystkich, zarówno dla fachowców i rzemieślników cyfrowego dzieła, jak również dla artystów, tych o wrażliwych duszach i z nietuzinkowym spojrzeniem na świat. I Killer to właśnie taka bardziej artystyczna pozycja, naprawdę znakomite demo pełne smaczków z wysokiej koderskiej półki. Chociaż Killer zajął dopiero drugie miejsce na The Party, gdzie wygrał My Kingdom grup Haujobb i Scoopex, to jednak właśnie to demo potrafi mocno zachwycić aż do dziś. Znakomite wykonanie, stonowane kolory, intrygujące obrazy i ścieżka dźwiękowa w klimacie D'n'B. Oczywiście im mocniejsze turbo na pokładzie, tym lepiej, ale to już standard w demach tego okresu.

Grupa: CNCD Platforma: A1200 (turbo) Rok: 1997

Relic

Znakomita produkcja brytyjsko-fińska wydana na Assembly i ponownie party-killer, czyli kultowy Relic. To demo to nie tylko zbiór wyświetlanych kolejno efektów, obiektów i scenek, ale bardzo intrygująca historia z ciekawym scenariuszem, okraszona znakomitą oprawą muzyczną. I to są właśnie największe atuty Relica – świetny klimat i tajemnicza historia, sięgająca korzeniami czasów starożytnych Azteków. Demo znakomicie się prezentuje i robi ogromne wrażenie, aż trudno uwierzyć, że nie jest to animacja. Szczególnie zdumiewająca jest scena fali uderzeniowej, ten efekt jest naprawdę mocny i robi duże wrażenie, zwłaszcza na dużym ekranie.

Grupa: Nerve Axis Platforma: A1200 (turbo) Rok: 1998



Klone

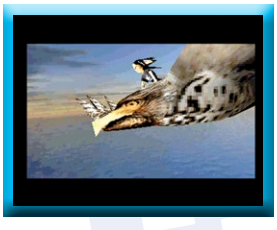
Znakomite demo pełne nowatorskich pomysłów, które mogło Wam umknąć, a warto je zobaczyć. Wydane na Assembly, zajęło tam wprawdzie dopiero drugie miejsce (wygrało równie ciekawe Beats grupy Loveboat), ale to właśnie ta produkcja przykuwa uwagę swoim niezwykle pomysłowym wykonaniem. Całość miksuje intrygujący, techniczno-chemiczny wygląd z bardzo ciekawą niebiesko-pomarańczową paletą barw. Demo wykonane jest w jednolitej stylistyce, najeżone fajnymi efektami, które są dobrze zaprezentowane, uzupełnione nietuzinkowymi tunelami i muzyką w klimacie D'n'B autorstwa Mufflera i Xhale'a – zestawienie bardzo charakterystyczna dla tego okresu amigowej demosceny. Wszystko tutaj pasuje do siebie i przyciąga wzrok, demo sztos!

Grupa: Dual Crew Shining Platforma: A1200 (turbo) Rok: 1999

I Want To Be Machine

Klimatyczne demo polskiej grupy Appendix, które wygrało na lokalnym party w Szczecinie. Produkcja ta stanowi jednocześnie wielki comeback najbardziej chyba znanego demoscenowego rodzeństwa na polskiej scenie amigowej: JazzCata i Slayera, którzy pod szyldem Ghostown odnieśli w późniejszych latach ogromny sukces na światowej scenie. Przy tej ciekawej produkcji pracował z nimi również znany dobrze Kierownik (później wiele sukcesów w Mawi), Madbart (ten od kraftowego browarnictwa) i Spectra. Demo zachwyca do dziś całą masą płynnych efektów, druciakowych wektorów i klimatycznych graficzek Slayera. Również muzycznie petarda, z plejady dźwięków JazzCata można wyłuskać także te pobrzmiewające w jego przyszłych przebojach. Świetne demo!

Grupa: Appendix Platforma: A1200 Rok: 2000



Little Nell

Mekka & Symposium to największe demoscenowe party w Niemczech, odbywające się w latach 1997-2002. W latach 2003-2010 impreza ta zmieniła się w Breakpoint, a od roku 2011 demo-party znane jest pod nazwą Revision. Impreza od samego początku osadzona jest głęboko w korzeniach amigowej demosceny i z roku na rok cieszy się coraz większym prestiżem, wyrastając sukcesywnie na najważniejsze demo-party na świecie. Pierwsza dekada XXI wieku to dominacja grupy The Black Lotus na scenie. Little Nell to również znakomity przykład dema, które wygląda i prezentuje się niczym produkcja z dzisiejszych czasów. Świetne efekty, perfekcyjny kod i super klimat. Demo wygrało bezapelacyjnie w kategorii Amiga demo compo podczas ostatniej edycji Mekka & Symposium 2002: Defender Of The Scene!

Grupa: The Black Lotus Platforma: A1200 (turbo) Rok: 2002

Silkcut

Dominacja TBL trwa. Demo Silkcut zajęło pierwsze miejsce na Breakpoint 2004: The Code Inside w Niemczech, umacniając pozycję grupy na scenie. Silkcut nafaszerowany jest mocnymi efektami, zaczyna się niczym film, a następnie widzimy wjeżdżający na peron pociąg, który wprowadza nas do świata demosceny, gdzie prezentowane obiekty, chociaż wydają się znajome (jak żółta kula pulsująca w rytm muzyki), to jednak powalają niezwykle wysoką jakością i płynnością, trudną do wyobrażenia na Amidze. Ale tak, to jest wciąż Amiga, wprawdzie ta najmocniejsza z procesorem 68060, ale jednak nadal tylko z układami AGA. Przelot nad zimowym górskim pejzażem w klimacie SF, zjawiskowy kosmiczny tunel z animowanymi teksturami robią kolosalne wrażenie na widzach do dziś. Mocne demo!

Grupa: The Black Lotus Platforma: A1200 (turbo) Rok: 2004

Ocean Machine

Jeszcze raz TBL, ponownie niemiecki Breakpoint, i kolejny party killer. Demo zajęło pierwsze miejsce w kategorii Amiga demo ze sporą przewagą punktów nad kolejnymi produkcjami (Multiverse grupy Loonies oraz Glare grupy Madwizards). Jednak to Ocean Machine podbiło serca widzów, będąc produkcją o epickim rozmachu, z doskonałym kodem i niesamowitą ścieżkę dźwiękowa. Na uwagę zasługuje silnik 3D z wokselami, który posłużył do zbudowania kilku ciekawych ujęć, a także animowana scena z tancerką ze wstążkami, która również weszła do kanonu najbardziej znanych motywów z amigowych dem. Stanowi ona rozwinięcie pomysłu z prezentowanego wcześniej Silkcuta. Piękne i klimatyczne demo z cudowną muzyką, warte wielokrotnego obejrzenia.

Grupa: The Black Lotus Platforma: A1200 (turbo) Rok: 2005

Starstruck

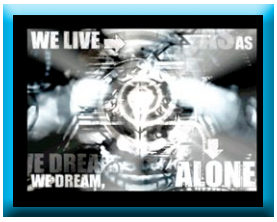
Wydane na Assembly demo, które jako jedyna amigowa produkcja w głównym konkursie, pokonało 13 dem na znacznie mocniejsze pecety, zdobywając ponad 10 tysięcy punktów! Startruck robi wrażenie już od pierwszej sceny, a wszystkie kolejne efekty zrealizowane są pod każdym względem perfekcyjnie. To w tym demie widzimy przelot nad trójwymiarowym górskim krajobrazem oraz realistyczną scenę ławicy ryb w głębinach. Tutaj spotkamy postać wirującej cyberkobiety, mechanicznego kraba oraz kruka w finalnej scenie, który wygląda jak żywy. Aby nadać jeszcze bardziej amigowy charakter całej produkcji zastosowano charakterystyczne przejścia między efektami, przypominające klasyczne łamanie ekranu na wektorach, co kontrastuje z potęgą prezentowanych efektów i potęguje wrażenie.

Grupa: The Black Lotus Platforma: A1200 (turbo) Rok: 2006

We Come in Peace

Breakpoint 2010: Like There's No Tomorrow to ostatnia edycja tego party, które powróciło jednak rok później jako Revision i tak trwa do dnia dzisiejszego. Amiga demo compo obrodziło wtedy w bardzo wiele znakomitych produkcji, a pierwsze miejsce zajęło właśnie We Come in Peace. Zawiera ono monumentalne scenki 3D zaprojektowane z dużą dbałością o detale, filmową oprawę dźwiękową w podniosłym stylu oraz doskonały kod na bardzo mocnym silniku z wieloma efektami (filtry, rozmycia scenek). Całość prezentuje się znakomicie, mi jednak do gustu znacznie bardziej przypadło demo z drugiego miejsca, czyli cudowne Metropolice grup Ghostown & RNO.

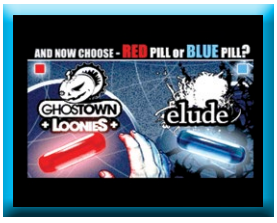
Grupa: Elude Platforma: A1200 (turbo) Rok: 2010



Metropolice

Uwielbiam to demo! Przyznam, mój rozbrat ze sceną trwał kilka długich lat. Może nawet zbyt długich, ale praca w sklepie pochłonęła mnie zupełnie. W międzyczasie ożeniłem się, urodziła mi się córeczka, a nawet zdążyła już troszeczkę dorosnąć. W tym czasie na scenie pojawia się polska grupa Ghostown, która dosłownie przeszła do natarcia, eksplodując wydaniem kilku niesamowitych produkcji, często w kooperacji, ponieważ z początku brakowało im koderów. Metropolice to właśnie jedno z tych demek, dzięki którym odkryłem scenę na nowo! Przepiękna kompilacja niesamowitych efektów, pomysłowa produkcja, absolutne cudo! I ten moment, kiedy muzyka przechodzi w chiptune, a na ekranie pojawia się retrografika, mam ciary na całym cienie zawsze jak to widzę. Cudo!

Grupa: Ghostown & Rave Network Overscan Platforma: A1200 (turbo) Rok: 2010



Human Traffic

Pierwsze party Revision i pierwsze miejsce w Amiga demo compo dla Human Traffic. Jak opowiada JazzCat, autor muzyki do tego genialnego dema, w tej produkcji, zaprojektowanej z myślą o Amidze z układem AGA i procesorem 68060, możemy zobaczyć m.in. krwinki podróżujące wewnątrz żył, tańczący kręgosłup i członków grupy umieszczonych w słoikach z formaliną. W demie po raz pierwszy wykorzystano system kontroli GNU Rocket, co znacznie ułatwiło synchronizację obrazu z muzyką. Ciekawostka: w ścieżce dźwiękowej do dema gościnnie wystąpił i zaśpiewał Michał Kowalonek, ówczesny wokalista zespołu Myslovitz, którego udało namówić się do wzięcia udziału w projekcie. Znakomite i bardzo stylowe demo z całą masą fajnych efektów.

Grupa: Ghostown & Loonies Platforma: A1200 (turbo) Rok: 2011

Boogietown

Kolejne demo kooperacji Ghostown & RNO, tym razem wydane na klasyczną Amigę 500 i kolejny sukces, czyli pierwsze miejsce na kwietniowym Revision w Niemczech w old-skool demo compo. Boogietown okazało się następnym promyczkiem na drodze scenowego powrotu Amigi 500 na salony, który zaczynał być wówczas coraz bardziej widoczny. Chociaż demo nie zawiera jakichś specjalnie odkrywczych efektów, to jednak produkcja ta urzekła widzów swoim wesołym klimatem i nawiązaniami do barwnej, bogatej przeszłości amigowej demosceny. Prezentacja utrzymana jest w stylistyce breakdance i klimacie lat 80., zawiera elektro-breakdance'ową ścieżkę dźwiękową i sporo ręcznie pikselowanej grafiki. Ghostown & RNO znowu podbili demo-serca publiczności.

Grupa: Ghostown & Rave Network Overscan Platforma: A500 Rok: 2012

Smoke & Mirrors

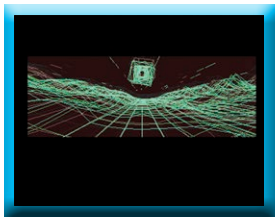
Duet grup Ghostown i Loonies powraca na kolejnym Revision z mocnym demem na Amigę 1200/060/AGA i ponownie osiągają pewne zwycięstwo w Amiga demo compo. W tym demie na pierwszy plan wysuwa się przepiękna oprawa graficzna w steampunk'owej stylistyce (pociągi parowe, sterowce, tajemnicze machiny) oraz spora liczba ręcznie rysowanych obrazów połączonych z rozbudowanymi obiektami 3D. Na potrzeby dema JazzCat skomponował rockowy soundtrack z żywymi, gitarowymi wstawkami, a do synchronizacji obrazu z dźwiękiem ponownie wykorzystano narzędzie GNU Rocket, które na Amidze daje zupełnie nową jakość i precyzję przy zgrywaniu efektów wizualnych z muzyką. Prace nad demem trwały niemal dwa lata, ale efekt końcowy wyszedł niesamowicie.

Grupa: Ghostown & Loonies Platforma: A1200 (turbo) Rok: 2013

Rift

Po serii sukcesów Polaków na Revision do pracy zabrali się ponownie Szwedzi z grupy The Black Lotus i po 8 latach przerwy wydali demo, które w cuglach pokonało całą konkurencję na party. Rift został zrealizowany w wielkim stylu i z dużym rozmachem, do czego wcześniejsze produkcje TBL zdążyły nas już przyzwyczaić. Demo zawiera rozbudowane trójwymiarowe scenki, zaawansowane i nowatorskie efekty, a także niezwykle dopracowaną oprawę graficzną i świetnie brzmiący soundtrack. W Rift zobaczymy m.in. ujęcia nocnego, deszczowego miasta, trójwymiarowy posąg na tle burzowego nieba, fraktale 3D oraz genialną część z pojawiającymi się pozdrowieniami dla grup w stylistyce graffiti malowanego w tunelach metra. Tańcząca baletnica powróciła, tym razem na scenie opustoszałej fabryki.

Grupa: The Black Lotus Platforma: A1200 (turbo) Rok: 2014



Zener Drive

RetroKomp/Load Error to cykliczna impreza, która odbywała się w Gdańsku w latach 2013-2018. Było to lubiane i miło wspominane party, na którym niestety nigdy nie byłem. W 2017 roku Amiga demo compo wygrała niepozorna produkcja Zener Drive, nad którą pracowali KK (koder znany z pracy nad amigowym klonem Dooma znanym jako Dread), Malfunction i Mi-ku (grafika) oraz X-Ceed (muzyk, wcześniej znany jako Snoopy). Zener Drive to demo na A500, w którym efekty składają się z wektorowych druciaków o wysokim stopniu złożoności. Demko ma doskonałe synchro, a druciane scenki zachwycają i są pełne smaczków, które warto wyłapać podczas prezentacji. KK zaskoczył wszystkich ponownie rok później wydając w bardzo podobnym składzie personalnym całkiem fajne demo 604 na party Decrunch.

Grupa: Altair Platforma: A500 Rok: 2017

Eon

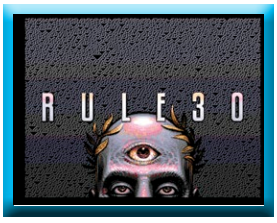
Jest to prawdopodobnie najlepsze demo, jakie ukazało się do tej pory na Amigę 500. Oczywiście sentymentalnie zawsze znajdziemy coś lepszego, każdy z nas ma przecież swoje ulubione, ale Eon to wizualny majstersztyk, jakiego do tej pory nie było na Amidze. Kiedy zobaczyłem Eon po raz pierwszy, byłem przekonany, że oglądam produkcję na AGĘ, zastanawiałem się tylko, na jakim procku to leci. Z błędu wyprowadził mnie dopiero Bodzio – przecież Eon to produkcja na A500 i na tym właśnie polega jego absolutna unikalność! Demo zbudowane jest jak film, w którym poszczególne efekty prowadzą widza płynnie przez kolejne sceny, budując klimat ruchem, grafiką, muzyką. I to dzięki temu Eon wygląda tak fenomenalnie. Tylko dla formalności dodam, że oczywiście demo zdobyło pierwsze miejsce w compo na Revision.

Grupa: The Black Lotus Platforma: A500 Rok: 2019

Hologon

Prawdopodobnie jedno z najbardziej zaawansowanych technicznie dem wydanych na Amigę 500 w ostatnim czasie, które może stawać w szranki z Eonem. Pierwotnie Hologon był planowany do wydania na Revision, ale party zostało odwołane z powodu pandemii. Kiedy sytuacja na świecie nie poprawiała się, twórcy zdecydowali się na nietypową akcję – rozesłania dema do chętnych na dyskietkach za pomocą zwykłej poczty! Swapperska premiera odbyła się w grudniu 2020 roku, a w sieci demo ukazało się 18 lutego 2021 r., wzbudzając niemałą sensację. Demo najeżone jest genialnymi efektami, ma świetny klimat i nietuzinkową muzykę, która chociaż mroczna, to nie jest przytłaczająca. Bifat, Nero, Ozan i Ok3anos stanęli na wysokości zadania, racząc nas jedną z najlepszych produkcji na Amigę.

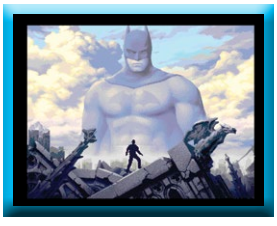
Grupa: The Electronic Knights Platforma: A500 Rok: 2020



Rule 30

Jednym z większych zaskoczeń roku 2021 był powrót grupy Andromeda na amigową scenę! Widząc takie ksywki, jak Archmage, Hyde czy Interphace, ponownie na ekranie mojej Amigi, trudno się nie uśmiechnąć. Rule 30 to demko na A500 wydane na Gubbdata Party w Szwecji. Jak większość imprez scenowych tego okresu, odbywało się ono jednie w edycji online. Demo stworzono z okazji 30. rocznicy powstania grupy Andromeda obchodzonej w 2019 roku i pierwotnie miał to być pojedynczy efekt na ekranie, jednak finalnie, po 2 latach pracy, powstała przemiła prezentacja, która jak zwykle zachwyca kolorami, grafiką i unikalnym stylem. Nie jest to może demo na poziomie Nexus 7, ale ogląda się je bardzo przyjemnie. Czekamy na więcej!

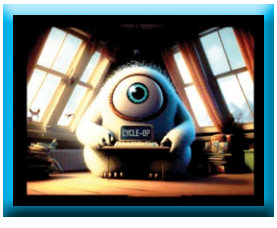
Grupa: Andromeda Platforma: A500 Rok: 2021



Batman Rises

Demoscena to kulturowe zjawisko znane chyba na całym świecie. Większość europejskich państw posiada swoich reprezentantów na scenie, chociaż te największe to oczywiście Finlandia, Niemcy, Szwecja, Polska, Francja, Holandia, Dania, Norwegia, Węgry... ale są również Czechy i choćby Hiszpania – bo właśnie z tego państwa pochodzi najnowsze demo Batman Rises grupy Batman Group. Demo zostało wydane na hiszpańskim party Posadas 2022 Autumn Edition, od razu wzbudzając ogromny podziw i zainteresowanie na świecie. Bo to znakomita produkcja, ze świetną muzyką oraz piękną grafiką. Batman Rises opowiada historię... Batmana, który jest tutaj główną postacią, ale niech was to nie zwiedzie – w odróżnieniu od ostatnich filmów z uniwersum DC to bardzo dobra i klimatyczna produkcja. Mój typ na demo 2022 roku!

Grupa: Batman Group Platforma: A500 Rok: 2022



Cycle-Op

Revision 2023 to było moje pierwsze zagraniczne party, na które się wybrałem od 1995 roku! Ależ emocje, mnóstwo znajomych i legendarni scenowcy na wyciągnięcie ręki, to wszystko, a nawet więcej oferuje wyjazd na Revision! I najważniejsze, Amiga trzyma się naprawdę mocno i wydaje się, że ta przygoda szybko się nie skończy. Coraz lepsze dema, coraz lepsze efekty i zupełnie nowe rekordy! No właśnie, Cycle-Op to takie demo uszyte wprost dla mnie. Dascon, Leonard, MoN, Teo i Virgill prezentują znane efekty z amigowych demek w zupełnie nowym wydaniu i w oldskoolowej formie. Super scrolle, rekordy w wyświetlaniu bobów, kolorowe fraktale i wiele innych. Urzekła mnie forma i przekaz – niczym w starym, klasycznym demku i aż dziw, że nikt wcześniej na to nie wpadł. Chcę więcej i więcej! Amigaaaaaa!!!!!!*

Grupa: Oxygene Platforma: A500 Rok: 2023

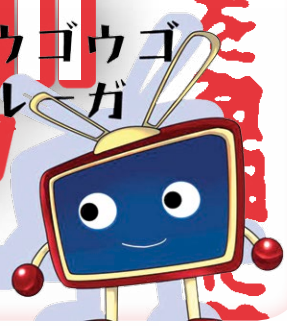
Podziękowania i pozdrowienia W każdej produkcji musi być miejsce na pozdrowienia. Ja również, bardzo w tym miejscu dziękuję wszystkim za okazaną pomoc i wsparcie, a specjalne podziękowania pragnę przekazać dla Piotra „JazzCata" Pacyny (za wyczerpujące materiały) oraz Leszka „Bodzia" Żabińskiego (za wszystkie uwagi).

Norby

Amigaaaaaa!!!!!! *zwyczajowy okrzyk demoscenowców, wyrażający radość, zadowolenie, uznanie lub też identyfikację z Amigą, amigowcami, amigowaniem i wszystkim, co z Amigą się wiąże. Zdarza się słyszeć nawet w przypadku dem na inne platformy sprzętowe (również jako wyraz uznania).

AMIGA 当たり W JAPONII ウゴウゴルーガ

Niewykorzystany potencjał



Amiga zrewolucjonizowała rynek w Europie, jednak nigdy nie osiągnęła podobnego sukcesu w Japonii. Losy tej maszyny w Kraju Kwitnącej Wiśni to ciekawa i mało znana historia.

Commodore z oddziałami na całym świecie, w tym w Wielkiej Brytanii, Australii, Francji i Japonii, zarządzał niezależnie lokalnym marketingiem, zakupami, a czasem nawet projektowaniem (przy współpracy z kolegami z USA). Początkowy sukces modelu VIC-20 (znanego w Japonii jako VIC-1001) na początku lat 80. nie wystarczył na długo. NEC, Sharp, Fujitsu i inni lokalni konkurenci oferowali własne komputery domowe, co szybko przyćmiło 8-bitowy przyczółek Commodore'a. Max Machine – budżetowy wariant C64 z 4 kB RAM i membranową klawiaturą (przeznaczony na rynek japoński) nie zyskał popularności pod presją japońskich gigantów. Lepsza adaptacja do lokalnych potrzeb była też przyczynkiem sukcesu Sharpa X68000, często nazywanego „japońską Amigą". A historię gier wideo w Japonii napisały dominujące na tym rynku firmy, w tym Nintendo i Sega.

Amigi w sklepach... branżowych

W tym złożonym krajobrazie, w okolicach 1986 roku pojawiła się Amiga, której zabrakło w sklepach detalicznych, ponieważ Commodore nie utrzymywał relacji z kluczowymi japońskimi firmami (jak choćby Canon z Apple). Amiga zajmowała półki w nietypowych miejscach, w tym w... sklepach muzycznych. Potencjalnych użytkowników do platformy przyciągała wielozadaniowość. W lokalnej świadomości tak też została zaszufladkowana – jako sprzęt z zaawansowanymi możliwościami technicznymi, dobry przy produkcji grafiki lub dźwięku, ale rzadko postrzegany jako platforma do gier wideo. Bez promocji w Japonii trudno było przebić się przez membranę lokalnego rynku. Słaba dystrybucja była błędem Commodore'a, co przełożyło się na sprzedaż zaledwie 10 000 Amigi w całym kraju.

Wpływ Amigi na japońską kulturę i technologię był jednak znaczący. Przyjaciółka miała swoje pięć minut w lokalnym show businessie, głównie za sprawą animacji stworzonych w Deluxe Paincie i LightWaveie 3D, w latach 1992-94, wykorzystywanych na potrzeby „Ugo Ugo Ruga". To kultowy program telewizyjny dla dzieci, nadawany codziennie rano w Fuji Television, prezentowany przez chłopca Ugo Ugo-kun oraz dziewczynkę Ruga-chan, ze scenografią i postaciami drugoplanowymi stworzonymi na Amidze. W telewizji Amiga wykorzystywana była też do zadań takich jak synchronizacja sygnałów wideo z różnych źródeł, czy usuwanie tła o określonym kolorze z nagrań w stylu green screenu, a także w środowisku akademickim do obrazowania 3D w czasie rzeczywistym.

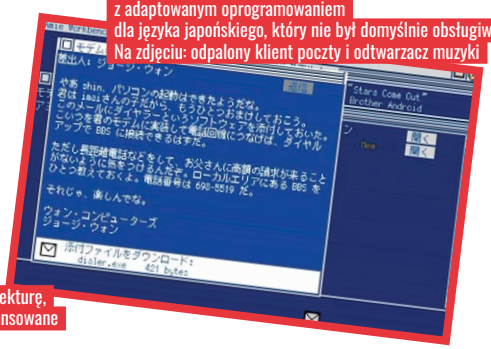
Angielskojęzyczna Przyjaciółka dla wybranych

Amiga pojawiła się wielokrotnie w lokalnej prasie komputerowej, gdzie recenzenci technologiczni wystawiali jej wysokie noty, chwaląc za przystępność cenową oraz szerokie możliwości w produkcji medialnej. Powstawały dedykowane grupy użytkowników wymieniających się doświadczeniami. W okolicach roku 1993 (szczytowego okresu popularności Amigi w Japonii) opublikowano kilka książek mających pomóc w efektywnym korzystaniu z Amig. Natrafiłem m.in. na „Como Esta Amiga" – zabawne nawiązanie do hiszpańskiego i fonetycznego podobieństwa do nazwy producenta, gdy są wymawiane z japońskim akcentem. Zawartość książki to połączenie treści dla hobbystów (demoscena amigowa w Japonii!) oraz porad praktycznych (od tajników Deluxe Painta po oprogramowanie do wprowadzania i edytowania tekstu japońskiego). Japońska lokalizacja nie była oficjalnie obsługiwana przez AmigaOS, wyświetlanie i wprowadzanie japońskiego tekstu stało się możliwe dzięki wolnemu oprogramowaniu.

Bez oficjalnej wersji oprogramowania systemowego Amigi pozostały niszą dla specjalistów (z opinią godnego zaufania sprzętu) oraz miłośników technologii, potrafiących się swobodnie posługiwać się angielskim. Stąd tak niewiele wieści o Amidze i grach. W retrospekcji, historia Przyjaciółki w Japonii jest przestrogą: jak istotne jest dostosowanie produktu do lokalnych potrzeb. W Kraju Kwitnącej Wiśni pozostał jednak trwały ślad w sercach i umysłach użytkowników Amig, dowodząc, że nawet w cieniu rodzimych gigantów znajdzie się miejsce dla innowacji i pasji.

Mazzi

Japońska reklama Amigi 1200 podkreślająca jej 32-bitową architekturę, prezentująca komputer jako zaawansowane narzędzie multimedialne.



Japoński Workbench z początku lat 90. z adaptowanym oprogramowaniem dla języka japońskiego, który nie był domyślnie obsługiwany. Na zdjęciu: odpalony klient poczty i odtwarzacz muzyki

„Como Esta AMIGA!" to praktyczny przewodnik po Amidze, wydany w Japonii na początku lat 90. Zawierał instrukcje obsługi komputera, prezentację oprogramowania, a nawet wprowadzenie do demosceny.

LORRAINE I AMIGA

Kręte ścieżki i chaotyczny rozwój pod szyldem Commodore

W tym roku mija 30 lat od ogłoszenia likwidacji firmy Commodore. Po odejściu Jacka Tramiela w 1984 roku firmą zarządzano w sposób chaotyczny, bez jasnej i jednolitej wizji.

Kolejni szefowie robili swoje porządki, zazwyczaj uśmiercając rozwijane projekty, jednocześnie wprowadzając swoje pomysły, bez względu na sens ich istnienia.

Bitwa o technologię

Zakup startupu Amiga Inc. był jedną z takich decyzji, podjętą głównie po to, by utrzeć nosa Tramielowi. Ten ostatni poprzysiągł zrobić wszystko, by zniszczyć Commodore'a i w tym celu odkupił od korporacji Warner nierentowne Atari. Amiga miała być dla niego technologią, która dałaby szansę na uzyskanie przewagi technologicznej nad konkurencją, a zatem mogła stać się narzędziem do walki z Commodore. Na lichwiarskich warunkach Tramiel pożyczył pieniądze firmie Amiga Inc., przy czym – celem Atari było zdobycie praw do technologii chipsetu Amigi i rozwijanie jej dalej, już bez udziału jej pierwotnych projektantów. Umowa była skonstruowana w taki sposób, że Amiga Inc. nie była w stanie jej dotrzymać, a w takim wypadku wyniki prac przejść miały na rzecz wierzyciela. Amiga Inc., świadoma tej groźby, nie zaprzestała poszukiwania kolejnego inwestora i właśnie wtedy podjęto rozmowy z Commodore.

Nie tylko spłacono dług wobec Atari, ale też wcielono Amiga Inc. do struktur korporacji, tworząc podmiot o nazwie Commodore-Amiga Inc. Plotka głosi, że dług spłacono dokładnie w dniu ostatecznej zapłaty. To rozwścieczyło Jacka Tramiela do tego stopnia, że nakazał stworzenie komputera konkurującego z Amigą – i tylko dlatego powstało Atari ST. W tym czasie istniał już działający prototyp, demonstrujący możliwości technologii, którą dysponowała firma Amiga Inc.

Lorraine na CES, prototypy Amigi i pierwszy model na rynku

Po raz pierwszy zaprezentowano go w styczniu 1984 roku na targach CES w Las Vegas. Konstrukcja nazwana Lorraine była przede wszystkim urządzeniem do testowania projektowanego chipsetu, który w tamtym okresie stanowił trzy zestawy po 8 płytek drukowanych, połączone niezliczoną plątaniną przewodów. Jego jednostka centralna zawierała procesor Motorola MC68000, 128 kB pamięci RAM oraz prawdopodobnie 64 kB pamięci ROM (mieszczącej m.in. interpreter BASIC-a w jakimś stopniu zgodny z tym z Apple II).

Prototyp komputera Lorraine zbudowany na płytkach drukowanych.

Potężny zastrzyk gotówki umożliwił z miejsca ruszenie z pracami nad pierwszą Amigą, a posiadana przez Commodore'a fabryka chipów MOS dała szansę na błyskawiczne stworzenie trzech układów scalonych na podstawie prototypowych płytek Lorraine. Opracowano przynajmniej dwie wersje The Commodore-Amiga Development System.

Pierwszy z wariantów był zamknięty w czarnej metalowej skrzynce i służył przede wszystkim do wewnętrznego testowania fizycznych egzemplarzy chipsetu Amigi oraz do rozwoju systemu operacyjnego. Zbudowano około 100 prototypowych egzemplarzy, z których kilka rozesłano do zewnętrznych deweloperów – m.in. Electronic Arts i... Microsoftu. Warto zauważyć, że klawiatura tego systemu ma bardzo podobny układ do tej dostępnej w produkcyjnej wersji Amigi 1000 i nawet jest z nią zgodna elektrycznie.

The Commodore-Amiga Development System (pierwszy wariant).

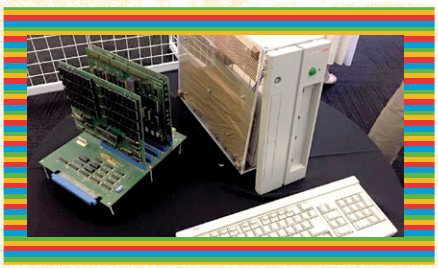
Ciekawostką jest natomiast, że jej obudowa wykonana jest z drewna. Drugi deweloperski system powstał już na krótko przed premierą Amigi 1000 i oferował niemal identyczne parametry, a także bardzo zbliżoną pod względem wyglądu obudowę. Różni się jedynie tym, że górna pokrywa nie ma od spodu wytłoczonych autografów twórców, a na panelu frontowym znajduje się starego typu logo Commodore (pierwsza Amiga 1000 miała jedynie checkermark, późniejszy model zaś opatrzono logo Commodore, ale pisane nowszym krojem).

The Commodore-Amiga Development System (drugi wariant).

Prace rozwojowe: Ranger, VRAM i 1024x1024 pikselie

Niemal natychmiast po premierze Amigi 1000 zespół kierowany przez Jaya Minera, który wywodził się jeszcze z Amiga Inc., przystąpił do konstruowania następcy Amigi: maszyny roboczo nazwanej Ranger. Projektowana jako komputer pokroju Amigi 2000 z dużymi możliwościami rozbudowy, miał mieć znacznie lepszą grafikę niż Amiga 1000 oraz prawdopodobnie procesor Motorola MC68020 (lub MC68010 według innych wersji). Nie ma jasnych szczegółów dotyczących konkretnych danych technicznych. To, co dziś wiadomo, pochodzi z mglistych wspomnień ludzi, którzy pracowali nad tym projektem.

RJ Mical powiedział, że paleta kolorów miała pozostać niezmieniona (4096 barw), jednak planowano zwiększenie z 32 do 128 liczby rejestrów kolorów. Przy użyciu maksymalnie 2 MB pamięci VRAM umożliwiłoby to uzyskanie rozdzielczości nawet 1024x1024 piksele przy 7-bitowej głębi koloru (128 kolorów jednocześnie na ekranie). Tak wysoka rozdzielczość wymuszałaby użycie drogich pamięci VRAM zamiast DRAM. Wymóg ten podyktowany był koniecznością zapewnienia dostatecznie wysokiej przepustowości magistrali pamięci. Porównywalne maszyny, takie jak Macintosh II również używały podobnej technologii. Jay Miner twierdził, że zanim odszedł z Commodore, chipset Rangera był w pełni ukończony, przetestowany i gotowy do wprowadzenia na rynek. Inni inżynierowie sugerują, że był mniej lub bardziej zaawansowany, ale nie całkowicie gotowy. Technologia ta jednak padła ofiarą porządków kolejnego zarządu Commodore'a i została anulowana. Argumentem była wysoka cena pamięci VRAM. Zamiast Rangera na rynek wprowadzono Amigi A2000 i A500, które były jedynie marginalnie unowocześnionymi modelami w porównaniu z A1000.



Prototyp Rangera – planowanego następcy Amigi z VRAM i kolorową grafiką o wysokiej rozdzielczości.

Cięcia kosztów i dominacja PC

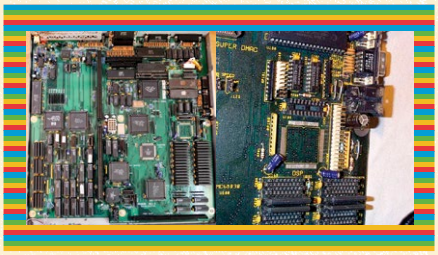
Polityka cięć kosztów serwowana przez zarząd Commodore'a owocowała tym, że rozwój Amigi w latach 1987-1990 praktycznie zatrzymał się w miejscu. W tym okresie zaprezentowano jedynie A2500 będącą Amigą 2000 wyposażoną w karty turbo z procesorem Motorola MC68020 lub MC68030 (również w wariancie UX działającym pod kontrolą Amiga Unix). Jednocześnie dynamiczny rozwój pecetów (w tym upowszechnienie się 32-bitowych 386 i wprowadzenie bardzo wydajnych 486 w 1989 roku wraz z kartami VGA i SVGA) umożliwił nadgonienie technologicznie Amigi, a z początkiem lat 90. w wielu aspektach – wyprzedzenie jej. W 1990 roku na rynku pojawia się A3000 jako high-endowy model, jednak wciąż bazujący na nieco tylko rozszerzonym chipsecie Amigi 1000.

Pandora, nowy chipset graficzny i kolejne cięcia

Coraz bardziej czuć było presję ze strony konkurencji, dlatego pod kryptonimem Pandora ruszyły prace nad kolejnym odświeżeniem architektury Amigi. W tym czasie powstaje chipset AGA (Advanced Graphics Architecture) i wnosi najwięcej ze wszystkich uaktualnień zaserwowanych Amidze. Paleta barw zwiększona do 24 bitów umożliwia uzyskanie 262 144 kolorów w trybie HAM8. Czterokrotnie zwiększona przepustowość pamięci oraz powiększona do 8 bitów na składową rozdzielczość kolorów dała szansę na uzyskanie trybów paletowych osiągających 256 kolorów naraz przy dowolnej rozdzielczości ekranu. Poszerzenie ścieżki danych dla Chip RAM-u do 32 bitów powoduje, że procesor Amigi ma o wiele bardziej swobodny dostęp do tej pamięci. Jednocześnie sam chipset nadal jest 16-bitowy i okazuje się zbyt powolny do pracy w wysokiej rozdzielczości, z dużymi paletami kolorów. Amiga zaczyna ustępować szybko rozwijającym się pecetom wyposażonym w karty SVGA. Na domiar złego, chipset jest gotowy na początku 1991 roku, jednak na rynek trafia dopiero pod koniec 1992 roku. Dzieje się tak za sprawą kolejnych cięć w Commodore. Z agendy wypadają praktycznie wszystkie rozwijane prototypy, a polityka firmy skupia się na dojeniu low-endowego segmentu rynku, serwując zupełnie nietrafione Amigi A500 Plus oraz A600.

AGA i DSP w prototypach Amig

Pośród anulowanych maszyn znalazły się takie, które były w zasadzie gotowe i mogły w 1991 roku debiutować z układami AGA na rynku: Amiga A3000+ i jej uproszczony wariant o nazwie AA3000. Efektem prac była płyta główna zbudowana w oparciu o architekturę AGA i pasująca do obudowy Amigi 3000. Spojrzenie na płytę AA3000 uzmysławia jak nieznacznie tak naprawdę różni się chipset AGA od ECS. W porównaniu do A3000 zmiany dotyczą (na pierwszy rzut oka) jedynie usunięcia scandoublera oraz podmiany układów pamięci Chip RAM z obudowy DIP na ZIP. Duża ciekawostka natomiast kryje się po prawej stronie płyty głównej AA3000, tuż obok złącza klawiatury, to układ DSP AT&T DSP3210. Odpowiednio oprogramowane DSP jest w stanie wyręczyć procesor Amigi w wielu zadaniach wymagających repetytywnych, intensywnych obliczeń, takich jak np. dekodowanie skompresowanego strumienia MPEG. Podobne DSP zastosowano w Atari Falconie i okazało się to jedną z jego najlepszych cech.

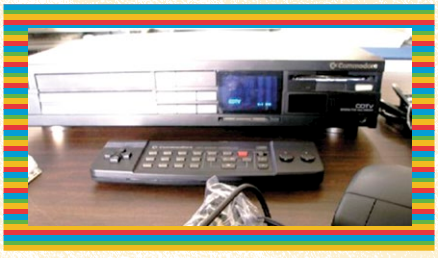


Płyta główna prototypu Amigi AA3000, na zdjęciu widoczne miejsce na układ DSP.

Amiga AA3000 pomyślana była jako tzw. drop-in replacement, czyli ścieżka upgrade'u dla istniejących użytkowników zwykłej A3000, planowano także wypuścić ją jako samodzielny model, przy minimalnym nakładzie potrzebnym na rozwój (użycie wszystkich pozostałych podzespołów standardowej A3000). Cięcia spowodowały jednak, że chipset AGA musiał poczekać półtora roku do premiery Amigi 4000, a w międzyczasie zdążyć się bezlitośnie zestarzeć. Zanim jednak to tego doszło, w historii Amigi pojawia się kilka kolejnych maszyn wyposażonych w ten chipset, a także takich, które wciąż bazowały na poczciwym pięćsetkowym ECS.

Prototypowe multimedia z CD-ROM-em

Jedną z ECS-owych maszyn jest następca CDTV, a w zasadzie jej oszczędnościowa wersja CDTV-CR (Cost Reduced). Zbudowana w sposób zbliżony do A600 konstrukcja miała przede wszystkim zmniejszyć koszt szalenie drogiej w produkcji CDTV i umożliwić sprzedaż maszyny wyposażonej w CD-ROM w jak najniższej cenie. W porównaniu z protoplastą, zastosowano tutaj napęd CD o podwójnej prędkości, wyposażony w mechanizm szufladkowy, w miejsce napędu z kasetkami caddy. We wnętrzu nowej CDTV znalazła się też przestrzeń na standardową stację dysków 3.5". Przewidziano również możliwość rozszerzenia o dodatkowy megabajt pamięci Chip oraz dodano złącze IDE 2,5".



Prototyp Amigi CDTV-CR, wyposażonej w stację dyskietek i standardowy napęd CD-ROM.

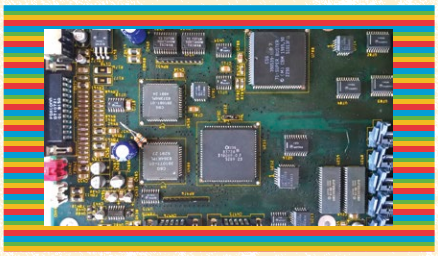
Technologicznie jest to jednak mocno przestarzała konstrukcja, nadal zawierająca procesor Motorola MC68000 oraz 1 MB pamięci Chip RAM. Dlaczego nie zdecydowano się na chipset AGA i procesor MC68020? Tego nie wiadomo, a mógłby to być nie lada hit sprzedaży. Praktycznie w pełni gotowy prototyp ubito na ostatniej prostej, podobnie jak AA3000.

Mała A1000 z AGĄ

Lukę na rynku próbowano wypełnić modelami linii profesjonalnej (czytaj: w obudowie desktop), ale przeznaczonego dla odbiorców budżetowych. W małej obudowie typu pizza box, przypominającej serię Macintosh LC, nazwanej A1000+ próbowano umieścić układy AGA. Projekt anulowano, a w jego miejsce powstała konstrukcja (z niewiadomych przyczyn oparta na przestarzałym ECS) prześmiewczo nazwana przez inżynierów A1000jr (od nazwy PCjr – pewnego znanego „dziecka" Billa Sydnesa, będącego wtedy u steru, które odniosło spektakularną porażkę na rynku).

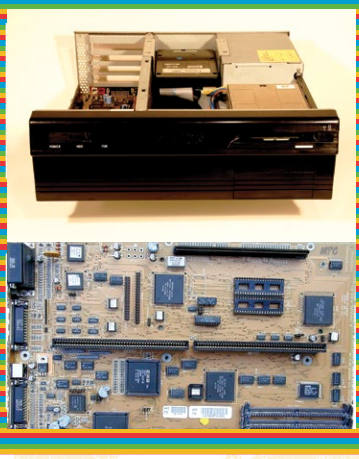
Prototyp Amigi 1000+ w miniaturowej obudowie typu desktop.

Uniwersalna płyta główna do czterech modeli komputerów, które mogłyby być sprzedawane w konfiguracjach: A2200/A2400 z Motorolą MC68020 i odpowiednio 2 oraz 4 gniazdami Zorro, oraz A3200/A3400 z Motorolą MC68030 i 2/4 gniazdami. Projekty A1000+ oraz A2x00/3x00 miały takie same wymiary płyt głównych i mogłyby być zamieniane między sobą.



Prototyp płyty głównej A2200.

Ostatecznie kierownictwo Commodore anulowało również i tę maszynę i wrócono do pomysłu maksymalnie taniego w produkcji modelu wyposażonego w układy AGA. Od prototypu ECS-owej A3400 (Motorola MC68030 i 4 sloty) wzięto projekt obudowy i włożono do niego płytę A1000+ z AGA. Taką konfigurację wyposażono w procesor MC68EC030 na karcie A3630 lub MC68040 na karcie A3640 i rozesłano do niektórych deweloperów (m.in. Scala), wciąż pod nazwą A3400. Ostatecznie zdecydowano się na zmianę nazwy na A4000 – prawdopodobnie w obliczu tego, iż wiedziano, że firmy nie stać na rozwój i wdrożenie zupełnie nowego modelu. W takiej postaci komputer ten został wprowadzony do sprzedaży w październiku 1992 roku, ponad półtora roku od ukończenia prac nad chipsetem AGA... A4000 krytykowano za tandetną obudowę, brak SCSI i scandoublera i ogólnie uznano za krok wstecz w porównaniu z A3000.

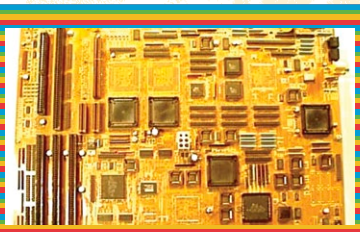


Prototyp płyty głównej A3400 i obudowy.

Pozostałości po prototypowych modelach A3200/A3400 są widoczne na wszystkich kartach procesorowych A3630 montowanych w A4000. Obok układów MC68020 i MC68EC030 znajdują się napisy „68020/030 Board rev. 1.0 / A3200/A3400".

Tymczasem w odległej gAAAlaktyce...

...to znaczy w tym samym Commodore pracowano nad kompletnie nową architekturą, która miała być niezgodna z dotychczasową i tchnąć nowe życie w zaniedbaną platformę. Zaprojektowano płytę testową dla nowej technologii, roboczo nazywanej AAA (Advanced Amiga Architecture). Zbudowana w oparciu o pierwotną architekturę Amigi A3000 (i A4000) płyta nazwana Nyx zawierała sloty Zorro III oraz znane z Amig złącze procesorowe. Docelowa architektura miała wprowadzić własne, udoskonalone rozwiązania.



Prototyp płyty głównej Nyx ze slotami Zorro III i układami graficznymi AAA.

Specyfikacja chipsetu AAA zakładała możliwość pracy w standardowym trybie 32-bitowym oraz zmultipleksowanym 64-bitowym, w którym były po dwa układy Andrea i Monica (odpowiedniki Alice/Agnus oraz Lisa/Denise) pracujące w tandemie. Z innych ciekawostek: AAA miała oferować wbudowane możliwości sieciowe dzięki chipom Arcnet. Złącze klawiatury natomiast, mimo iż wciąż zgodne ze standardowymi klawiaturami amigowymi, miało oferować funkcjonalność typu Desktop Bus. Podobną technologię stosowało Apple w swoim ADB. Implementacja tej funkcji miała być zrealizowana w sposób zbliżony do magistrali szeregowej IEEE wykorzystywanej m.in. w C64.

Zdaniem Dave'a Hayniego chipset AAA był we wczesnej fazie rozwoju, choć udawało się już uruchomić pierwsze jego elementy. Wymagał on jednak jeszcze dużego nakładu pracy. 29 kwietnia 1994 roku w firmie Commodore zgaszono światła i historia Amigi jako komputera będącego w nurcie mainstreamowym dobiegła końca.

Amigi życie po życiu: ESCOM, A1200 i A4000T

Po niemałych przebojach związanych z walką o prawa do marki oraz tego, co zalegało w rozsianych po całym świecie magazynach Commodore'a, ostatecznie ich właścicielem stał się Escom, który utworzył spółkę-córkę Amiga International kierowaną przez Petro Tyschtschenkę. Do produkcji (w zasadzie montażu z gotowych elementów) wróciła Amiga 1200. Udało się też wznowić linię Amigi 4000T, czyli wieżowej odmiany A4000. Zaprojektowano ją jeszcze w Commodore i w stosunku do zwykłej A4000 oferowała ona szybki kontroler Fast SCSI pracujący z DMA. W Commodore wyprodukowano około 200-250 egzemplarzy A4000T i rozdysponowano wewnętrznie, a także rozesłano developerom. Model Escomu oferowano z procesorem Motorola MC68040 na dobrze znanej karcie A3640 lub z nową kartą procesorową zawierającą procesor MC68060. Escomowa A4000T różniła się też wyglądem – miała inny panel frontowy.

Amiga 4000T z przednim panelem w wersji Commodore'a oraz wariant ESCOM-u.

Kręte ścieżki, wybrukowane obietnicami

Nowe modele obiecywano już zaraz. Ostatecznie z owych planów nic nie wyszło, a jedynym prototypem, który opracowano w czasach Escomu był Walker. Bazował on na Amidze 1200, obok chipsetu AGA został wyposażony w układy Budgie i AA-Gayle, znane właśnie z A1200. Zastosowano jednak procesor MC68030 taktowany zegarem 33 MHz oraz umożliwiono montaż pamięci Fast bezpośrednio na płycie głównej. Oprócz standardowego chipsetu na płycie Walkera znajduje się układ FPGA Xilinx XC4013, który nazywano Toni. Jego funkcje nie są do końca jasne, ale prawdopodobnie zajmuje się obsługą pamięci Fast, a także interfejsem znajdującego się obok niego gniazda wyglądającego jak PCI. Nie wiadomo w jak zaawansowanym stadium jest jego implementacja, wiadomo natomiast że Walker był działającą maszyną, którą wielokrotnie publicznie prezentował Petro Tyschtschenko. Według niego zbudowano dwa prototypowe egzemplarze, choć z innych źródeł wiadomo, że było ich cztery. Do dziś istnieje przynajmniej jeden z nich i jest sprawny technicznie.

Prototypowy Walker w charakterystycznej obudowie.

Po bankructwie Escomu nastąpił długi okres, w którym wokół Amigi dużo było zapowiedzi, a nie powstał żaden konkretny sprzęt. Taka sytuacja miała miejsce aż do około 2019 roku, kiedy środowisko użytkowników samo zaczęło projektować nowe maszyny. Czy warto je tutaj uwzględnić? Trudno powiedzieć jednoznacznie, ale na pewno jedna z nich wyróżnia się szczególnie.

Hobbyści biorą sprawy w swoje ręce: prototypy powstają z popiołów

Odnaleziono prototypowe płyty AA3000+, zeskanowano je i narysowano od nowa, co umożliwiło wyprodukowanie nowych egzemplarzy laminatu. Pewien zdolny Fin przeprojektował tę płytę i wypuścił pod nazwą AA3000+. Zawierała ona wszystkie kluczowe cechy oryginalnej AA3000, łącznie z DSP. Montaż w technologii SMD umożliwił użycie mniejszych fizycznie wersji wielu układów, a to przełożyło się na wygospodarowanie dodatkowego miejsca na laminacie. Dzięki temu udało się zmieścić scandoubler wzorowany na tym z A3000, ale rozszerzony do 24-bitowej palety, a zamiast niemożliwego już do zdobycia układu Amber zastosowano dwa powszechnie dostępne układy GAL22V10. Scandoubler oferuje również wewnętrzne wejście obrazu z np. karty graficznej i możliwość automatycznego (lub ręcznego) przełączania źródeł sygnału wideo między kartą graficzną a chipsetem AGA. Użyto procesora Motorola MC68030 w obudowie PGA zamiast PLCC montowanego w podstawce, a nie lutowanego bezpośrednio do płyty. Pamięć Fast RAM stanowią dwa 72-pinowe moduły SIMM, w miejsce trudno dostępnych i niewygodnych w użyciu kostek ZIP. Daughterboard AA3000+ oferuje mostek PCI zbudowany w oparciu o udostępniony na zasadach Open Source, zaprojektowany w Polsce Prometheus PCI. Umożliwia on użycie z Amigą kart PCI, takich jak Radeon 9250, Voodoo3, Realtek LAN, a także niektórych kart dźwiękowych i kontrolerów USB.

Bliźniaczą konstrukcją do AA3000+ jest A4000TX. Zaprojektowana przez tę samą osobę, stanowi przeprojektowaną płytę główną Amigi 4000 w taki sposób, aby pasowała do standardowej obudowy ATX. Bezpośrednio na płycie znajdują się sloty Zorro III. Rozbudowa pamięci Fast RAM jest możliwa aż do 112 MB. Podobnych projektów pojawiło się jeszcze kilka: A500 w formacie ITX, A2000 w formacie EATX, CD32 w formacie mATX. Udało się też zeskanować i na nowo wytworzyć płyty główne do większości Amig takich jak A500, A600, A1200, A2000, A3000, A4000 i CD32. W większości z nich przy okazji poprawiono znane problemy lub błędy oraz dodano nowe możliwości lub zastąpiono trudno dostępne elementy innymi, nowocześniejszymi i tańszymi.

Wydaje się, że dziś przyszłość Amigi tkwi w takich właśnie rozwiązaniach, tworzonych przez środowisko i przez środowisko hobbystów udoskonalanych. Commodore'a nie ma na świecie od 30 lat, a Amigi nadal mają się świetnie i zaryzykuję stwierdzenie, że rozwijają się chyba lepiej niż za jego panowania...

Alt_

Zdjęcia: Big Book of Amiga Hardware, Kuba Bauke

TEST THEA500 MINI

Urocza zabawka (?) dla Amigowców

Amiga była jednym z najważniejszych komputerów przełomu lat 80. i 90., a jej możliwości techniczne wyprzedzały dostępne na rynku urządzenia. Decyzje producenta sprawiły jednak, że Przyjaciółka odeszła z sklepów i świadomości mediów, ale pozostała na zawsze w sercach graczy, szczególnie Polaków. Czy THEA500 Mini jest w stanie zabrać nas w nostalgiczną podróż do tamtych lat? Ekipa Retro Games, po THEC64 Mini i Maxi, wzięła na warsztat kolejny komputer, który ma nam przypomnieć stare czasy we współczesnej formie. W THEA500 Mini podobny jest tylko wygląd i (nieznacznie) nazwa produktu. W praktyce mamy do czynienia z hybrydą kilku modeli, zamkniętą w ładnym pudełeczku z emulatorem, który z dawną Przyjaciółką ma niewiele wspólnego.

What`s in the Box?

W skład zestawu wchodzi THEA500 Mini, pad wzorowany na tym dołączanym do Amiga CD32 oraz myszka podobna do klasycznej „trumienki" (sprzedawana w zestawie z każdą Amigą 500 oraz 500 Plus). Pierwsze zaskoczenie to pad zamiast joysticka w zestawie. Nie przypominam sobie, aby którykolwiek z zaprzyjaźnionych Amigowców używał go do grania na Przyjaciółce. Można wprawdzie użyć joysticka dołączonego np. do THEC64 Mini lub innego z końcówką USB (choć nie każdego). Mysz (tank mouse, trumienka) działa poprawnie, można z niej korzystać na innych urządzeniach. Przyciski klikają, rejestracja ruchu jest poprawna, choć w niektórych grach głupieje... i już chciałem czyścić kulkę (której na szczęście

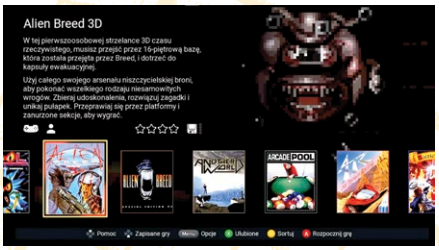
nie ma). W zestawie jest jeszcze kabel HDMI oraz USB do zasilania, oba w kolorystyce THEA500 Mini. Irytuje jedynie brak ładowarki. Uroczym dodatkiem jest przezroczysta pokrywa przeciwkurzowa, która co prawda nie wygląda jak te z dawnych lat, ale spełnia swoje zadanie. Główna atrakcja zestawu – THEA500 Mini to bardzo ładnie wykonana, miniaturowa atrapa Pięćsetki. Klawiatura, slot dyskietki i reszta elementów to tylko odlew. Jedynie diody zasilania i stacji dyskietek nie są udawane. Podobnie jak w THEC64 Mini dostępna jest wirtualna klawiatura, ale brak części numerycznej (potrzebnej m.in. do aktywacji pełnego ekranu w Alien Breed 3D będącego w pakiecie). Przyda się czasami skorzystać ze sprzętowej klawiatury, co oznacza zajęcie jednego z trzech portów USB. I nagle musimy rezygnować z myszy, pada lub pendrive'a z grami. Cóż, brak fizycznej klawiatury w THEA500 Mini da się nam jeszcze nie raz we znaki...

Gry! Gry, Gry?

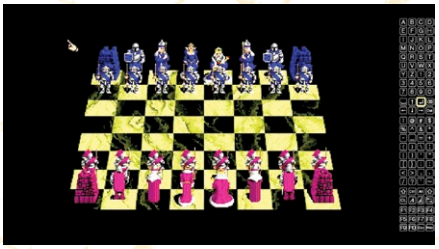
Na start otrzymujemy 25 gier, których wybór nie zadowoli każdego. Jest kilka hitów (Alien Breed SE, Alien Breed 3D z A1200, Project X, Zool, The Chaos Engine, Worms Director's z A1200, Another World, Pinball Dreams, Speedball 2), ale reszta pozycji jest raczej zapychaczami. Wspomniany Alien-Breed 3D chodzi tak jak na nierozbudowanej A1200, czyli znośnie, ale opcja „turbo" by nie zaszkodziła. Pinball Dreams ma wycięte intro ze świetną muzyką i logosami autorów, co gorsza niekiedy klatkuje (a na zwykłej A500 chodził płynnie!). Wiele z gier zostało zmodyfikowanych na potrzeby emulacji. Część ma automatycznie przypisane konkretne przyciski do pada, część nadal wymaga uruchomienia wirtualnej klawiatury. Jakość emulacji jest akceptowalna, choć momentami chciałoby się wejść w ustawienia i pogrzebać. Jednak nie ma w czym, bo brakuje sensownych opcji, Jedynie filtry graficzne i zmiana trybu PAL/NTSC. Wszystko działa w rozdzielczości 720p, co może tłumaczyć „skokową" jakość emulacji w pewnych momentach.

Workbench: missing OS!

Interfejs wyboru gier jest dokładnie taki



Strzelanka 3D czasu rzeczywistego, coś czego nie wiedziałem... dając nura w zanurzone sekcje. Tłumaczenie opisów gier skłania nas do przełączenia interfejsu na język angielski.



Wirtualna klawiatura bez bloku numerycznego, nie zawsze działa, można jednak podłączyć fizyczną do portu USB.

sam, jak w THEC64 Mini – to „karuzela" z okładkami gier, opisem i screenami. Jeśli wybierzemy ojczysty język nasze oczy zaszczycą piękne kwiatki prawdopodobnie automatycznego tłumaczenia. Wiele opisów czyta się z niedowierzaniem, że coś takiego przeszło akceptację. Na dodatek są lakoniczne i pozbawione ciekawostek. Dobór screenshotów z gier to kpina – po obejrzeniu takiej „prezentacji" można mieć problem z rozpoznaniem tytułu. Podobnie jak w pewnej publikacji wydanej u nas, obok wpisu z Wikipedii dostajemy screen z menu gry albo grafikę z okładki. Frontendy do emulatorów robione przez fanów są lepiej zaprojektowane.

Reszta działa poprawnie (zapis stany gry, szybki powrót do menu). Znacznym mankamentem jest brak... Workbencha. W przypadku THEC64 Mini istniała opcja pisania własnych programów, tutaj nawet nie możemy pobawić się jednym z najlepszych systemów operacyjnych tamtej epoki. Pal licho brak ekranu startowego z dłonią trzymającą dyskietkę, czy też animacji dyskietki umieszczanej w stacji. Jednak brak Workbencha, nawet w najbardziej surowej formie, to kpina. Zapewne na przeszkodzie stoją prawa autorskie i licencje, więc podobnie jak z nazwą, dostajemy produkt amigopodobny, a nie kontynuację wielkiej rodziny Amig.

LHA, WHD, WTF?

Jeśli gry zainstalowane w pamięci THEA500 Mini nam nie wystarczają, autorzy oferują opcję uruchamiania własnych z pendrive'a sformatowanego w FAT32. Potrzebny będzie do tego celu pakiet WHDLoad (dostępny na stronie producenta wraz z archiwum LHA z Cytadelą). Niestety THEA500 Mini nie przygotuje dla nas automatycznie nośnika danych, wszystko musimy zrobić ręcznie, na postawie instrukcji. Reszta to przygotowanie pakietów gier w formie archiwów LHA. Zaskakuje brak wsparcia dla formatu ADF (kopie dyskietek), wspieranego przez większość emulatorów.

Teoretycznie powinno dać się uruchomić każdą grę, w praktyce kompatybilność jest wybiórcza. THEA500 Mini oficjalnie nie wspiera gier z Amigi CD32, w praktyce pliki LHA zawierające wersje z konsoli działają, ale nie wszystkie. Niekiedy problemy dotyczą dźwięku, czasami zobaczymy czarny ekran.

Podobnie bywa z innymi grami – w wielu przypadkach wirtualna klawiatura nie była rozpoznawana, a przypisywanie klawiszy do przycisków pada działa wybiórczo. W efekcie wielu gier nie dało się uruchomić. Rozwiązaniem jest oczywiście fizyczna klawiatura podłączona do partu USB. We znaki często daje się brak dostępu do opcji emulatora, takich jak częstotliwość pracy zegara i typ procesora. W wymagających grach (Alien Breed 3D II, Breathless) wyraźnie brakuje mocy. Z demami scenowymi było podobnie – te które udało się uruchomić działały poprawnie i tak jak zapamiętałem.

Ten sam zestaw archiwów LHA testowałem także na trzech innych urządzeniach: PC z WinUAE i pakietem Amiga Forever, Xboksie series S z RetroArch oraz PiMidze na Raspberry Pi. O ile w przypadku PC oraz Malinki nie było problemów, zaskoczyło mnie, że na Xbox series S z RetroArch również działał bezproblemowo, zarówno pod względem płynności działania, jak i obsługi wirtualnej klawiatury.

Plastikowa zabawka za konkretne pieniądze

Za THEA500 Mini obecnie trzeba zapłacić ok. 600 zł. Na tyle Retro Games wyceniło naszą nostalgię. Warto pamiętać, że trzeba doliczyć zakup ładowarki, klawiatury USB oraz pendrive'a do przenoszenia danych. Cena moim zdaniem jest rozsądna, choć czemu marketing w Polsce nie wpadła na pomysł, by sprzedawać THEA500 Mini za dokładnie 500 zł... W tym przypadku hasła reklamowe same się piszą. W dniu premiery THEC64 Mini był tańszy, ale wraz z THEA500 Mini dostajemy mysz i pad (zamiast joysticka). Akcesoria można dokupić po ok. 120 zł na stronie producenta. Ich jakość wykonania nie zasługuje na taką cenę, to nie jest typowy produkt „Made in China", ale i nie kontroler w wersji premium. Za taką cenę oczekiwałbym zestawu bezprzewodowego. No i pad zamiast joysticka do Amigi. Litości!

THEA500 Mini to dobra zabawka dla ludzi, którzy grali na Amigach lub dobrze wspominają ten komputer. Pakiet zainstalowanych gier mógłby być lepszy. Z portfolio wydawniczego Team17 zabrakło chociażby Superfroga i Body Blows. Gremlinowym Lotusem również nikt by nie pogardził. Gdzie Sensible Soccer i masa wielkich hitów?

Podsumowanie: Z przykrością stwierdzam że THEA500 Mini to tylko zabawka, a nie sprzęt mający coś wspólnego z Amigą. Może za kilka miesięcy, gdy pojawią się łatki, lepsze wsparcie i kompatybilność, a cena spadnie, to będzie można rozważyć zakup. Obecnie to nostalgiczna podróż na kilka godzin i nic więcej. Dla fanów Amigi – zbędny wydatek, bo istnieją lepsze alternatywy w podobnym przedziale cenowym.

Konsolite

Polski Doom

Retro Games oferuje do pobrania jako bonus grę Cytadela – to jeden z najbardziej rozpoznawalnych polskich klonów Dooma. Gra w tej edycji została poprawiona przez autorów (usunięto kilka bugów) oraz przystosowana do sterowania na padzie i myszy. Działa płynnie, zdecydowanie lepiej niż na prawdziwej Amidze 500 (jak na A1200 z kartą turbo). Zdarzają się spadki płynności, a do sterowania i celowania trzeba się przyzwyczaić.

WHDLoad i LHA

WHDLoad to oprogramowanie napisane na Amigę, którego zadaniem jest instalowanie na dysku twardym gier, które działały wyłącznie z dyskietek. Po przygotowaniu archiwum w formacie LHA, otrzymujemy plik, który można uruchomić na THEA500 Mini.

Zalety: wykonanie obudowy, możliwość uruchamiania gier z pendrive'a, mysz wzorowana na „trumience", pokrywa przeciwkurzowa

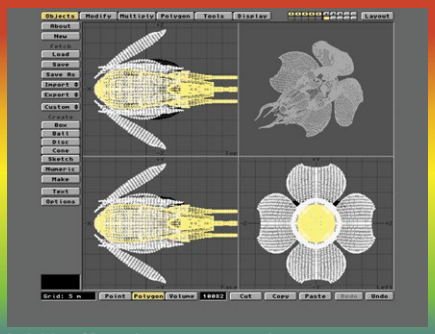
Wady: brak ładowarki, atrapa klawiatury, wybiórcza kompatybilność i jakość emulacji, brak obsługi plików ADF

Kadr z serialu Babylon 5 – statki kosmiczne renderowane na Amigach.

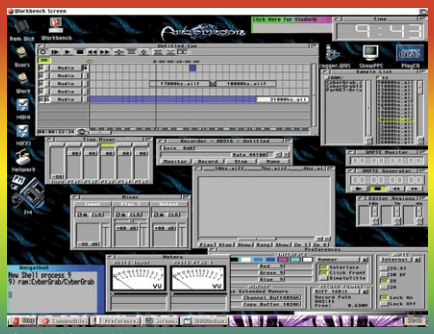
Casablanca zbudowana przez MacroSystem na bazie Amigi – to minaturowa stacja robocza do montażu filmów.

PRZYJACIÓŁKI SĄ WSZĘDZIE

Amigi występują w TV, Amigi generują obrazy



LightWave 3D – jedna z najważniejszych aplikacji do modelowania 3D i ray tracingu, opracowana przez NewTeka.



Studio 16 – aplikacja do nagrywania i nieliniowego montażu dźwięku obsługująca do czterech kart SunRize AD516.

Video Toaster 4000 – karta i oprogramowanie do nagrywania oraz montażu filmów (wraz z efektami przejść).

Zastanawialiście się, gdzie poza domowymi salonami gier zagościły jeszcze Amigi? Ostatecznie to komputery, które były prawdziwymi pionierami w dziedzinie multimediów. Choć Przyjaciółki były kojarzone przede wszystkim z grami, to faktycznie znalazły swoje miejsce w wielu dziedzinach sztuki i życia. O tym właśnie jest ta opowieść.

NewTek i cyfrowa rewolucja wideo

Początkowo, pomimo swoich ogromnych możliwości, Amiga rzadko występowała jako technologiczne wsparcie w studiach TV. Okazję do zysku zwietrzyła firma NewTek z Teksasu. Jej historia rozpoczyna się od produkcji sprzętu do przechwytywania obrazu nazwanego DigiView oraz oprogramowania do edycji grafiki, operującego w 4096 kolorach – DigiPainta. Dla porównania – w połowie lat 80. ówczesne pecety umożliwiały wyświetlanie grafiki w czterech lub 16 kolorach. Powyższe produkty dostarczyły finansowych fundamentów pod rewolucję wideo zwaną Video Toaster. Było to połączenie sprzętu w postaci karty montowanej do Amigi 2000 oraz oprogramowania umożliwiającego cyfrowe przetwarzanie obrazu w standardzie NTSC. Video Toaster może miksować kilka źródeł sygnału, przechwytywać obraz, nakładać napisy oraz łączyć sceny z wykorzystaniem efektów przejść, dokładnie tak samo jak współczesne edytory filmów. To wszystko było możliwe za ułamek ceny profesjonalnych zestawów, używanych dotychczas w TV. Video Toaster kosztował 2400 USD i stał się niedrogim narzędziem, stosowanym w małych studiach telewizyjnych oraz jednym z najważniejszych produktów do przetwarzania materiałów wideo, które były dostępne na rynku amerykańskim na początku lat 90. Oprogramowanie dołączone do karty wyróżniał prosty w obsłudze interfejs, stabilność pracy i bogaty wybór narzędzi. W wersji Video Toaster Flyer dodano opcję nieliniowego montażu wideo. Wszystko to przyczyniło się do popularności Video Toastera w USA i Kanadzie oraz rozkwitu lokalnych stacji telewizyjnych. W 1993 roku produkt NewTeka otrzymał nagrodę Emmy Award za osiągnięcia technologiczne, co podkreśla jego innowacyjność i znaczenie.

SunRize i cyfrowy montaż dźwięku

Firma SunRize Industries przyczyniła się w w 1992 roku do rozwoju technologii audio. Opracowała i wprowadziła na rynek karty dźwiękowe przeznaczone dla profesjonalistów do nieliniowego montażu nagrań. SunRize AD1012 i SunRize AD516 umożliwiały rejestrację kilku ścieżek audio w jakości 12 (AD1012) lub 16 bitów (AD516) i 44,1 kHz oraz równoległe miksowanie wielu kanałów. W jednej Amidze można było zainstalować nawet cztery takie karty, co oferowało znaczące możliwości dźwiękowe – równoległego nagrywania 15 źródeł audio. Oprogramowanie Studio 16, które współpracowało z kartami SunRize, umożliwiało kompleksową obróbkę dźwięku, zmieniało Amigę we wszechstronną platformę dla twórców multimediów. Karta SunRize AD516 współpracowała także z kanadyjskimi zestawami do montażu wideo (również zbudowanymi w oparciu o Amigi), znanymi pod nazwą Personal Animation Recorder (PAR), łącząc świat montażu dźwięku z edycją materiałów wideo.

LightWave 3D, ray tracing i epoka trójwymiarowej grafiki

Oprócz sprzętu i oprogramowania do montażu wideo, NewTek rozwijał również inne produkty, takie jak LightWave 3D – oprogramowanie tworzone z myślą o grafikach komputerowych, specjalizujących się w animacjach 3D i ray tracingu. LightWave 3D debiutował w 1990 roku jako część pakietu z Video Toaster, w 1993 roku stał się samodzielną aplikacją, a był rozwijany na wzór wcześniejszych programów do ray tracingu, takich jak Sculpt 3D (1987 r.), Real 3D (1990 r.) oraz Imagine (1990 r.). Później stał się odrębnym narzędziem do modelowania 3D, wykorzystywanym w wielu znanych produkcjach filmowych, serialach i grach. Do dziś znane aplikacje, takie jak Maxon Cinema 4D (1993 r.), czerpały inspirację z tych samych źródeł, również rozpoczynając swoją karierę na Amigach.

LightWave 3D wprowadził komputerową grafikę 3D do TV, to dzięki niemu tworzenie plansz i animacji do programów stało się łatwe, mniej czasochłonne i opłacalne. Jednak to co tak naprawdę wiązało się z Amigami i było prekursorem rewolucji w podejściu do do filmowych efektów specjalnych nazywa się Babylon 5 – to serial, w którym kosmiczne sekwencje były tworzone właśnie na Amigach i pierwsza produkcja z dużą ilością animacji i komputerowych efektów. Do tej pory, ze względu na koszty, takie rozwiązania były zarezerwowane dla filmów kinowych. Drugim

serialem, w którym wszystkie podwodne sekwencje (a było ich niemało) były generowane właśnie na LightWave 3D, był SeaQuest DSV. Grafiki renderowane na produkcie NewTeka trafiły także do seriali Star Trek Enterprise, Voyager i Deep Space Nine. Lista filmów, w których wykorzystano narzędzia do renderowania obrazu na Amigach, była znacznie dłuższa, wśród nich wspominane są takie tytuły jak Terminator II (zmiana T1000 w ciecz) do filmów na kasetach (zanim wprowadzono ustawę antypiracką) wprost z Amigi. Niejedna taka firma na Amigach prowadziła katalog filmowy i rejestr wypożyczeń.

W tym miejscu trzeba wspomnieć o programie Scala Multimedia, który perfekcyjnie sprawdzał się w tworzeniu od podstaw prezentacji multimedialnych i to właśnie na jego bazie działały m.in. kanały informacyjdatkowym EPROM-em zbudowało automaty, na które powstała kilkanaście gier. Projekt nie zawojował jednak rynku.

Pod koniec 1991 roku amerykański rynek zatknął się z przebłyskiem przyszłości – pierwszymi maszynami do gier w wirtualnej rzeczywistości. To Virtuality 1000SU i 1000SD, na które łącznie opracowano dziewięć gier, w tym Dactyl Nightmare przeznaczone dla

Virtuallity 1000CS – gogle VR i gry wideo obsługiwane przez Amigę 3000.

Europejski zestaw do montażu filmów na Amigę – VLab Motion niemieckiej firmy MacroSystem.

Wnętrze automatu Arcadia zbudowanego na bazie płyty głównej A500.

RoboCop 1 i 2, a także teledysk Michaela Jacksona – Black or White (morphing).

Bariera standardów

Niestety, większości rozwiązań zza oceanu nie dała się łatwo przenieść do Europy z powodu różnić w systemie nadawania telewizji (NTSC kontra PAL). Jednak rodzime firmy przygotowywały podobne rozwiązania. Liczne rodzaje produkowanych w Europie genlocków (np. Elsat Arizona) i framegrabberów (np. Elsat FG 24), nie zdominowały rynku na wzór Video Toastera w USA. Nie przeszkodziło to jednak w pojawieniu się Amig w małych studiach wideo i lokalnych telewizjach kablowych, gdzie służyły do montażu programów TV (na kartach VLab Motion firmy MacroSystem, Casablance i Draco Vision), wyświetlały plansze informacyjne w kablówkach, trafiły także do większych nadawców. Za wyświetlanie polsatowego słoneczka odpowiadała Amiga 500 pracująca non stop, a A4000 z SunRize AD516 służyła do montażu dźwięku. W TVP pojawiały się plansze i animacje przygotowane na Amigach (np. czołówka do Muzycznej Jedynki), natomiast program do losowania pytań do teleturnieju Miliard w Rozumie napisany został przez Andrzeja Bobka i działał na Amidze.

Amigi kariera na ślubach i weselach

Największą karierę Amigi zrobiły w branży okolicznościowych nagrań wideo. Pamiątki ze ślubów i wesel na kasetach VHS, opatrzone czołówkami, napisami i zabawnymi ilustracjami stały się nieodzownym elementem polskiej rzeczywistości lat 90. Także wypożyczalnie wideo dodawały własne czołówki ne lokalnych telewizji osiedlowych. Był on też sercem punktów informacyjnych oraz hotelowych kanałów informacyjnych.

W pewnym stopniu Amigi miały też swój udział w edukacji. W latach 90. nastąpił wysyp różnej jakości programów edukacyjnych, także polskiej produkcji. Wśród nich wyróżniało się SuperMemo – program który ułatwia naukę pamięciową poprzez serię powtórzeń. Można było do niego dokupić moduły do nauki języków obcych, a także tworzyć własne. To właśnie dzięki niemu zdałem maturę z angielskiego. W tamtych czasach niejeden absolwent technikum swoją pracę dyplomową składał w jednym z amigowych edytorów tekstu (Wordworth, Final Writer).

Sample i moduły, twórcy i ich Amigi

Możliwości w zakresie dźwięku wsparte oprogramowaniem do tworzenia muzyki dały początek wielu kompozytorom. Na Amidze 500 swoje pierwsze kawałki składali O.S.T.R, Pezet i Kaliber 44. Również Robert Babicz, producent house'u i techno zaczynał na Amidze. Popularni dziś kompozytorzy ścieżek dźwiękowych do gier – Adam „Skorpik" Skorupa i Wojciech „X-Ceed" Panufnik wywodzą się z amigowej demosceny.

Amigowe bebechy w nieoczywistych miejscach

Jeśli wspominamy o grach, to warto sięgnąć po początki kariery Amigi w USA, która zawędrowała do wnętrz automatów arcade znanych pod wspólną nazwą Arcadia. Mastertronic na bazie płyty głównej Amigi 500 z dowielu graczy, strzelaniny Grid Busters i Battlesphere, przygodówkę Legend Quest oraz wyścigi samochodowe Total Destruction i symulatory lotu VTOL oraz Flying Aces. Sercem obu systemów była Amiga 3000 z dedykowaną kartą graficzną, połączoną z goglami VR. Dopiero w 1994 roku Amigi z zestawów Virtuality zostały wyparte przez PC z 486 na pokładzie.

Amiga CD32 stanowiła bazę automatu bartopu Cubo CD32, na który przygotowano kilka gier logicznych, jednak projekt ten nie rozprzestrzenił się poza rodzime dla niego Włochy.

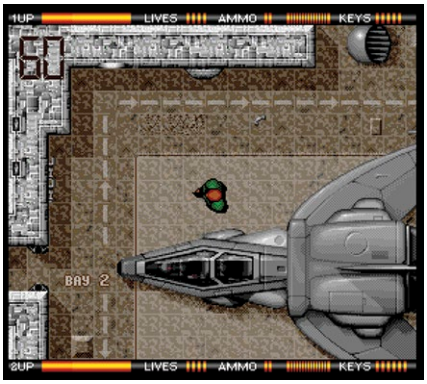
Przed erą Internetu, Amigi były również sercami wielu BBS-ów (Bulletin Board Systems), które przez łącza telefoniczne i modemy umożliwiały wymianę informacji, oprogramowania i komunikację w formie listów i forów dyskusyjnych.

Historia Amigi to opowieść o innowacjach, które wyprzedzały swoje czasy. Od Video Toastera, przez LightWave'a 3D, aż po różnorodne zastosowania w edukacji, muzyce, grafice i telewizji, Amiga wychowywała dzisiejszych artystów, podbiła serca graczy i entuzjastów technologii. Nawet dziś, mimo że jej złote czasy minęły, Amiga pozostaje symbolem kreatywności i pasji, która inspirowała pokolenia twórców. No bo (jak mawiał Commodore w reklamach) „Amiga: Computer for Creative Mind". Pewnie i wy moglibyście dopisać do tego artykułu swój kawałek amigowej historii.

Jetboy

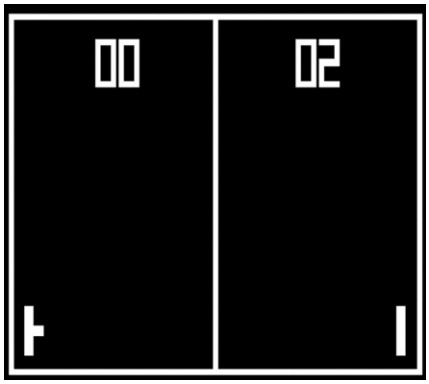
ALIEN BREED

Historia dobrego podrabiania Obcych

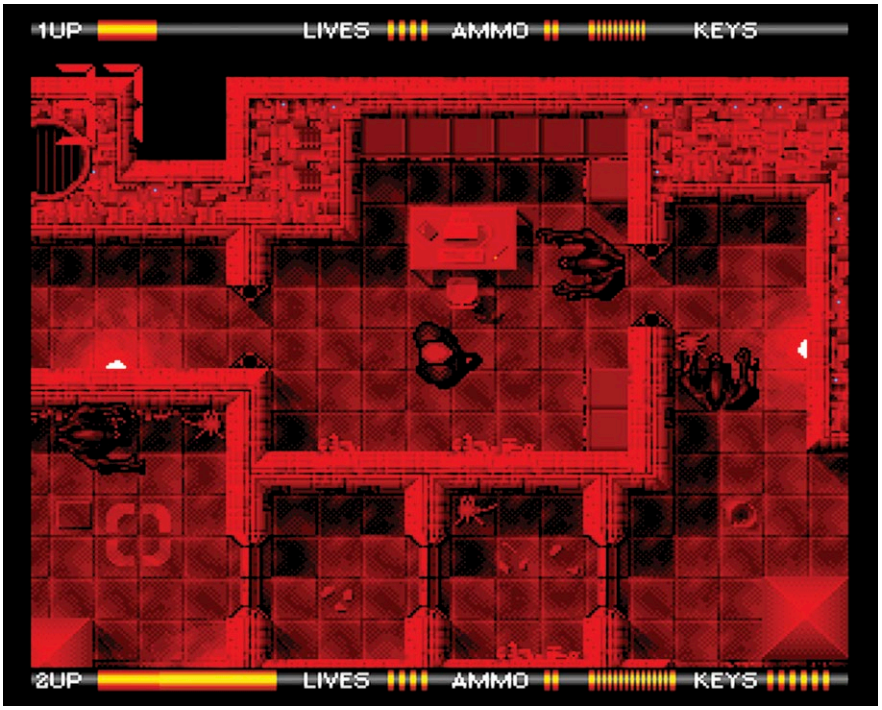


Sielankowe dokowanie zakłócają drapieżniki. Problemy rozwiązujemy karabinem.

Terminale Intexu służą nam m.in. do przeglądania map poziomów.



Tak koloniści widzą system pokładowej rozrywki na stacji kosmicznej...



Przebij się do rdzenia, wysadź go i jak najszybciej zmierzaj do wyjścia. To wyzwanie zamiast bossów stawia przed nami Alien Breed.

Od końca lat 70. wiemy, że jeśli za naszymi plecami czai się jakiś głodny wrażeń i świeżego mięsa stwór to jest to ksenomorf, który (w sposób ikoniczny) wykluł się z brzucha Kane'a w pierwszym filmie otwierającym serię o Obcym.

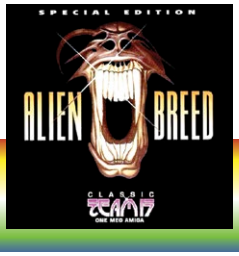
Z różnym skutkiem scenarzyści i reżyserzy kolejnych przygód Obcych (i ich posiłków) opowiadali nam o losach tych nad wyraz drapieżnych i ognistokrwistych stworzeń. Podobnie wyglądały zmagania adeptów sztuk komputerowych, mające na celu przeniesienie franczyzy 20th Century Studios na ekrany 8-bitowców (i późniejszych komputerów), konsol i automatów arcade. W większości przypadków były one równie dobre, jak próby korporacji Weyland-Yutani okiełznania Obcych. Pamiętacie jedną dobrą grę o Obcych z lat 90., nie licząc Aliens versus Predator? Swoją drogą Predatorzy mieli tyle samo szczęścia do dobrych adaptacji w kranie gier co Obcy. Nie mówiąc już o losach filmowych Predatorów...

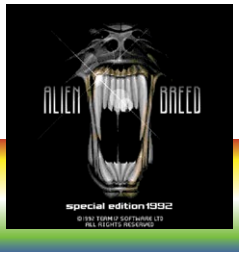
Pomińmy więc milczeniem Aliena i Aliens z 8-bitowców. Możemy na chwilę pochylić się nad Aliens w wersji Arcade i konsolowym Alien 3 albo odkurzyć Alien vs. Predator z Jaguara. Tylko po co, skoro Team 17 zrobił Obcego, który ma w sobie więcej z Aliens od większości ówczesnych gier. Przede wszystkim brytyjskie studio z Wakefield umiejętnie wstrzeliło się w falę mody na ksenomorfy, wywołaną udanym debiutem filmowym Obcych i ich wielkim powrotem w Aliens.

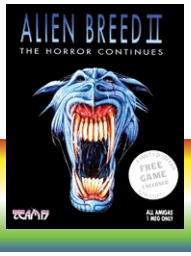
Obcy widziany z lotu ptaka (pod sufitem)

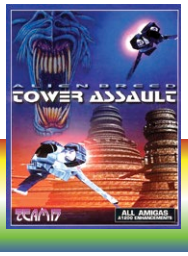
Historię Obcych na nowo w 1991 postanowili opowiedzieć Andreas Tadic, Peter Tyleby, Stefan Boberg, Allister Brimble i Rico Holmes pod nadzorem Martyna Browna. Do prac badawczych wykorzystano dwie Amigi 3000 i aż 35 000 linijek kodu, 1,5 MB grafiki (nie licząc obrazków i animacji na dyskietce z intrem do gry), 210 kB próbek dźwięku (74 efekty) i 32-kolorową grafikę wyświetlaną w 50 ramkach na sekundę. Wszystkie elementy Alien Breeda zostały zrealizowane i wykonane na Amigach – jak możemy przeczytać w podręczniku do gry.

Pierwszy Alien Breed mieści się na trzech dyskietkach, z których jedną poświęcono na komiksową opowieść z napisami, zakończoną barwną animacją lądowania w doku stacji kosmicznej (stworzoną przez Tobiasa Richtera), a potem już tylko płyn-









W budżetowej edycji Alien Breed SE '92 poprawiono i rozbudowano mapy pokładów stacji kosmicznej – to teraz rozległe labirynty.

Alien Breed II: The Horror Continues – to samo, ale nie tak samo: więcej kolorów, Obcych i ładniejsze wnętrza.

ne przejście do menu, wybór rozgrywki na jednego lub dwóch graczy i do boju! W 1991 roku tak ładna, renderowana sekwencja wprowadzająca była pewnym zaskoczeniem i świetnie budowała nastrój. Nie tylko tytuł gry podpowiada, że to będzie opowieść o groźnych drapieżnikach – sam okładkowy obrazek z długaśnymi kłami sugeruje raczej nierówną potyczkę na instynkt zabójcy i liczbę wypluwanych z karabinu kulek w ciągu sekundy (no dobra, nie licząc pukawek miotających wiązki energii). Na pierwszy rzut oka Alien Breed to taki Gauntlet, ale w klimacie sci-fi, zamieniający duchy i demony na pajączki i długoszponaste potwory. To prawda – wizualnie Obcy w wariancie Alien Breeda sporo tracą na wdzięku, obserwowani spod sufitu, ale sama rozgrywka już jest wyjątkowo wciągająca – to nieustanny bieg przez korytarze pełne respawnujących się potworów, od drzwi do najbliższych przeszkód terenowych, bo szybko nauczymy się, że Obcy tak jak są drapieżni, tak i blokują się na futrynach. A potem zbiory: od apteczki, przez kluczyki i rozrzuconą kasę, aż po terminale Intexu (witające kobiecym głosem) i dalej... aż do samego rdzenia, który trzeba było wysadzić i ruszyć w kolejny bieg z karabinem.

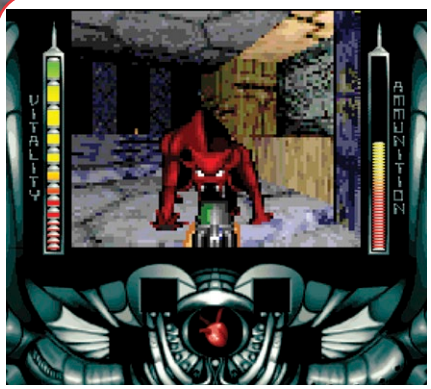
Strzelanina run and gun, czy gra taktyczna?

Właściwie Alien Breed na pierwszy rzut oka to taki bezczelny klon Gauntleta, rozpisany na zaledwie sześć map i tyleż ucieczek z blasku czerwonego oświetlenia awaryjnego. Nieźle zrealizowany i bardzo wciągający w rozgrywce dwuosobowej. Raczej przeciętny mechanicznie i do znudzenia zasypujący nas Obcymi w pokaźnych sforach. Dopiero po kilkunastu minutach rozgrywki zorientujemy się, że ktoś nas tu wrobił w taktyczne planowanie. Bez zapasów amunicji, kilku kluczy otwierających drzwi oraz zbierania gotówki daleko nie zajdziemy. No i nieodzowne będzie wypatrywanie terminali Intexu, które zawsze mają dla nas broń, amunicję (wymieniane na pieniądze), mapy, a także wbudowane gry i jeszcze... dokładne statystyki walk. Skłamałbym, pisząc że Intex to w grze tylko dodatkowy element zabawy – raczej jej clou, przez które planowaliśmy walkę, licząc zebraną gotówkę, magazynki i rozważając jak przebiec przez gąszcz korytarzy z minimalnymi stratami na pasku zdrowia. To poczucie stałego zaszczucia, konieczność kombinowania z zasobami uczyniło z Alien Breeda grę wielką. Na miarę dobrze zrealizowanego, klaustrofobicznego survivalu z Obcymi (zanim Izolacja podbiła nasze bijące ze strachu serca).

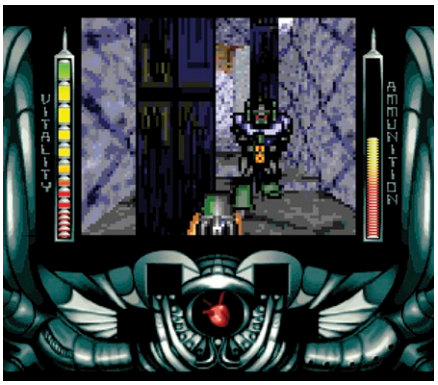
Lądowanie z twardym przyziemieniem w Tower Assault. Jeśli zdecydujemy się na zabawę w pojedynkę – nasz towarzysz ginie na starcie.

Glitche, kody i tajny przekaz

Wiele Obcych kryje się też w podejściu twórców do samego Alien Breeda, którzy wyraźnie doskonale się bawili (i niekiedy nudzili), dodając do terminala Intexu umieszczonego na drugim poziomie masę niespodzianek, ujawnianych po wpisaniu tajnych kodów. Od niewybrednych żartów



Oko w oko z Obcym 3D. Na szczęście tym malutkim.



Teraz pojedynek na karabiny. Gotowi na nowych przeciwników?

Doom Doomem, ale tylko Killing Grounds ma platformy nad ziemią, z których spoglądają na nas przeciwnicy.

(„Stevie Wonder" to kod aktywujący absolutną ciemność na mapach, „ST Emulator" doda nieco błędów w wyświetlaniu grafiki, a płynność przewijania map wyraźnie spadnie, „PC Emulator" wyłączy terminale Intexu), przez nietykalność („Aliens are faggots"), po odwrócone relacje z ksenomorfami („Beware aliens spadge has dropped one" – Obcy uciekają od nas). To ledwie wycinek fraz, na które reaguje terminal! Równie wiele opowieści można znaleźć, analizując dane zapisane na dyskietkach. Z zaszytych tam tekstów dowiemy się, że twórcy Alien Breeda przed premiera pracowali przez 72 godziny bez snu, poprawiając w trzy dni dziesiątki poważnych błędów, no i liczą na dobrą sprzedaż, żeby zdobyć np. Fusion Forty do A3000 [karta turbo z procesorem Motorola 68040 – przypis redakcji].

Od momentu premiery pierwszego Alien Breeda w 1991 roku o Obcych w wydaniu Team 17 mieliśmy usłyszeć jeszcze pięć razy. Właściwie raz na rok, aż do 1996 r.

Alien Breed (1 i pół) Special Edition '92

Zanim doczekaliśmy się pełnoprawnej kontynuacji Team 17 błyskawicznie odcinał kupony od sukcesu Alien Breeda, proponując graczom budżetową edycję '92, która dostała przebudowane mapy – zamiast sześciu poziomów, baza opanowana przez Obcych liczyła ich 12. Mechanika rozgrywki została niezmieniona, oceny prasy komputerowej z tamtych lat – w obu przypadkach niemal identyczne. Wciąż magnesem była rozgrywka we dwie osoby (albo samotne nasłuchiwanie szmerów pazurów), kluczem do zwycięstwa taktyka wykorzystania przeszkód terenowych i polowanie na (nomen omen) klucze, a standardem niedostatki amunicji, zdrowia i otwartych drzwi. W samej rozgrywce sporą pomocą jest mapa i nowe bronie, ale to planowanie, czasami wielokrotne przechodzenie tego samego poziomu najbardziej optymalną ścieżką, jest najbardziej wciągającym elementem Alien Breeda. Wersja Special Edition '92 niewątpliwie wiele zyskała dzięki przeprojektowanym mapom. Nawet dziś rozgrywka daje sporo satysfakcji, a dołączony do terminali podręcznik przetrwania na stacji kosmicznej – wspiera gracza w trudnych chwilach.

The Horror Continues

W tym momencie, w 1993 r. następuje pewien rozdźwięk pomiędzy oryginalnym Alien Breedem i wersją SE, a bardziej pełną wszystkiego drugą częścią gry. To już nie jest klaustrofobiczny survival przerywany ucieczkami i wizytami w menu terminali Intexu. Alien Breed II ma się tak do Alien Breeda, jak Aliens do Aliena. Po raz pierwszy wychodzimy na powierzchnię planety pełną dronów i ognistych głazów, na dodatek wnętrza bazy roją się od różnych gatunków Obcych (w większości owadopodobnych, ale zdarzają się bardziej oślizgłe warianty), a poziom trudności został wyśrubowany do tego stopnia, że bez cheatowania przejście wszystkich 17 map jest prawie niemożliwe. W znacznym stopniu poprawiono oprawę graficzną, która straciła swój mroczny urok na rzecz bardziej żywych barw. W sumie dostaliśmy kolorowy cukierek, którego pierwszy kęs jest smaczny, ale po rozgryzieniu dostajemy przesadnie dużą dawkę lukrecji. Tak, podtytuł jest słuszny – The Horror Continues, i o ile oprawa graficzna wraz z pojawiającymi się renderowanymi grafikami jest nawet niezła, podobnie jak projekty map i cała ta zabawa w kluczyki oraz poszukiwanie właściwej drogi do celu, to już przesada w zasiedleniu poziomów Obcymi sprawia, że możemy mieć mieszane odczucia. Mimo wszystko – recenzenci polubili oficjalną część drugą, ale na to co najlepsze w 2D trzeba było poczekać do 1994 r.

Atak na wieżę

Gdyby Obcy mieli jakiś wybór, w której z części powinni dać się eksterminować – proponowałbym im od razu przeskok do Tower Assault. Team 17 odrobiło lekcję, oddając graczom najbardziej wysmakowaną z całej serii dotychczasowych Alien Breedów. Nie tylko oprawa graficzna jest tu bardzo dopracowana. Świat gry również zmienia się, nie tylko ze względu na walkę w otwartym terenie i wewnątrz budynków (to już było w „dwójce"). Nowe elementy to gra ciemnością, terenami radioaktywnymi, a także dodatkowe przeszkody, jak działka i miny, które skutecznie przeszkadzają w postępach w grze. Team 17 częściowo otworzył też pole walki – właściwie możemy iść dokąd nas krzyki Obcych poniosą, no ale... taktyczny zmysł radzi najpierw uważnie obejrzeć mapę. Na swojej epickości walka we dwoje zyskuje, gdy jeden z graczy

prowadzi ogień do przeciwników jednocześnie się wycofując. Tower Assault na pewno docenią posiadacze CD32, na której padzie dodatkowy przycisk był wyjątkowo użyteczny. Pomimo jednej wyjątkowo niskiej noty w recenzji Amiga Power (co wynikało z pewnych tarć na linii redakcji Amiga Power a Team 17) – Tower Assault, wypchany po brzegi mapami (ok. 50 leveli), przeciwnikami, sekretami i bossami pozostaje najbardziej ikoniczną odsłoną całej serii. Choć nie tak klaustrofobiczną, jak jej początki. Warto zaznaczyć, że wersja gry na Amigę CD32 doczekała się pięknego, renderowanego intra. Koniecznie obejrzyjcie – zrozumiecie jaki był kanon piękna w renderach 3D połączonych z amatorskimi rolami filmowymi, w połowie lat 90. No a bez filmowego intra Tower Assault mieści się na trzech dyskietkach!

Alien Breed dostaje jeszcze jeden wymiar

Rzeczywistość wokół Amig gwałtownie się zmieniała po bankructwie Commodore'a i premierze Dooma. W 1995 roku widać było już sukcesywny odwrót deweloperów od Przyjaciółki, ale niektóre z firm (w tym Team 17) wciąż stały na straży. Dla zbudowania lepszego obrazu całości – w 1995 na ekranach PC debiutuje Descent, Star Wars: Dark Forces, CyberMage, The Terminator: Future Shock i Hexen. Na Amidze wciąż nie ma Dooma, ale jest Cytadela, Gloom i... Alien Breed 3D.

Team 17 po raz trzeci (od Alien Breeda SE i Tower Assault) dobrze rozwinął własną markę. Całkowicie zmieniono podejście do rozgrywki (z 2D top down na 3D z teksturami), również zespół deweloperów został wymieniony (Andrew Clitheroe opracował kod gry, Bjørn Lynne – soundtrack).

Choć na „gołej" A1200 nie można było liczyć na płynną rozgrywkę, to już turbo z 030 zamieniało Tysiącdwusetkę w maszynkę do eksterminacji Obcych. Pomimo wielkiej pikselozy i braku opcji gry na myszy – Alien Breed 3D to jedno z największych dotychczasowych osiągnięć w dziedzinie gier 3D na Amigi. Nie tylko nieźle sobie radzi na kartach turbo ze średniej półki, a cała gra, mieszcząc się zaledwie na dwóch dyskietkach, oferuje aż 16 map pełnych Obcych i adrenaliny. W przeciwieństwie do Dooma – na mapach mogą znajdować się miejsca położone nad sobą, a nurkowanie w wodzie było jednym z elementów rozgrywki. Niewątpliwie Alien Breed 3D nieźle namieszał w głowach posiadaczom Amig (recenzentom również,

Oto najładniejsi Obcy w 3D na jakich stać Amigi... w Alien Breed 3D II.

w tym Amiga Power, które odobraziło się na Team 17 przyznając notę 91%), nawet jeśli okręt z napisem „PC Master Race" odpływał na coraz głębsze wody.

Zabójczo dobry klimat

Ostatni rozdział amigowej przygody z serią Alien Breed datowany jest na rok 1996. The Killing Grounds, zapisany na pięciu dyskietkach, to tak naprawdę dwie gry w jednym pudełku – ściślej dwa silniki 3D z teksturami – jeden przewidziany dla Amigi 1200 z 2 MB RAM, drugi dla mocniejszych konfigów. Pierwszy wariant przypominał to, co mogliśmy już zobaczyć w Alien Breed 3D, natomiast drugi opowiadał kolejną część opowieści o Obcych nawet na pełnym ekranie, o ile udźwignęła to karta turbo. W praktyce – nawet na Motoroli 060/100 MHz – gra nie zawsze działa płynnie. Nie przeszkadzało to jednak cieszyć się rozległymi poziomami pełnymi przeciwników, bawić się w kotka i myszkę z robotami, oślepiającymi nas reflektorami, albo pruć z karabinków do małych czerwonych paskud, wycofując się jednocześnie tak daleko, jak ściany pozwolą. The Killing Grounds to najbardziej klimatyczna pod kątem oprawy audiowizualnej część Alien Breeda, która dziś może pokazać kły uruchomiona na karcie PiStorm. Gdy pojawiła się w połowie lat 90., wydarzyło się to odrobinę za wcześnie – zanim Amigi doczekały się procesorów PowerPC, a jej ciekawy klimat rozproszył się po debiucie pierwszych sourceportów Dooma i premierze oficjalnego portu Quake'a w 1998 r. Jednak sami posiadacze Amig o Killing Grounds pamiętają do dziś – publikując patche i łatki usprawniające grę oraz dodatkowe mapy (w pudełku z Alien Breedem 3D II znajdziemy także edytor poziomów!). Osobiście marzy mi się współczesny remaster Alien Breeda 3D II – z takim klimatem i mapami dałbym się porwać Obcym ze studia Team 17 na dłużej.

Alien Breed Reboot i Obcy na smartfonach

Reboot Alien Breeda z podtytułem Evolution (już na Unreal Engine) nastąpił pod koniec 2009 roku na Xboksie 360, by w 2010 roku powędrować na PC i PlayStation 3. Kolejne części – Alien Breed 2: Assault i Alien Breed 3: Descent pojawiły się na ekranach konsoli i PC w latach 2010 i 2011. Ujęte w formie Alien Breed Trilogy dostępne są w serwisach oferujących gry w cyfrowej dystrybucji (są też dema do pobrania za darmo). Nie są to może najwspanialsze na świecie strzelanki, ale wśród gier TPP z widokiem top down wyróżniają się niezłym klimatem i barwnymi walkami. Na smartfony z iOS oraz Androidem Team17 przygotował za to remake oryginalnego Alien Breeda.

Jak na nieautoryzowany klon Obcego Alien Breed przez te kilka dekad całkiem nieźle sobie radził w różnych wariantach widoku i na przeróżnych platformach/Amigach. Team17 (dawniej Team 17) zbudowało ciekawą franczyzę strzelanin sci-fi, gęstą od Obcych i bonusów. Nie szkodzi, że to kalka horroru SF, który tak dobrze zapadł nam w pamięć. Na dodatek kalka, która w wielu częściach jest lepsza o oficjalnych gier z Alienem w roli przeciwnika. Być może Team17 miał to szczęście, że nie odważył się postawić na drodze swoich obcych Predatorów. Jakby nie patrzeć na efekt końcowy – w Alien Breeda 2D na Amidze po prostu trzeba zagrać. Najlepiej we dwoje. A w Alien Breeda 3D II – w zaciemnionym pokoju i w samotności...

V0yager

Project Osiris

Wielbiciele boomerowych FPS-ów mogą dziś rozerwać się w remake'u oryginalnego Alien Breeda 3D na silniku GZDooma. Fanowski Project Osiris (https://arcturusdeluxe.itch.io/project-osiris) powstał w 2021 r. Niestety nie ma na razie szans na remake Killing Grounds.

Czarne na czarnym 3D

I nikt nam nie wmówi, że nie da się przeczytać czarnego tekstu wydrukowanego na czarnym kredowym papierze. Takie właśnie zabezpieczenie zastosował Team 17 do Alien Breedów 3D. Na szczęście po ustawieniu broszurki z kodami pod kątem do światła dało się wyłowić czarne cyferki z czarnego tła.

Descent

Descent FreeSpace

Albion demo

Blake Stone Aliens of Gold

Catacomb 3-D The Descent

Corporation

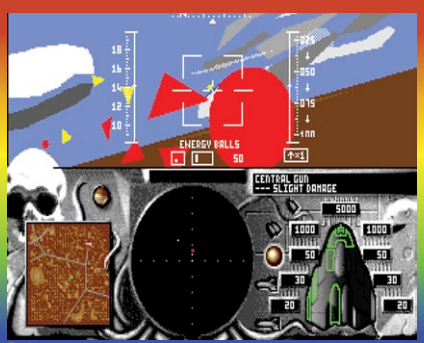
Gloom Deluxe

Grind

Heretix

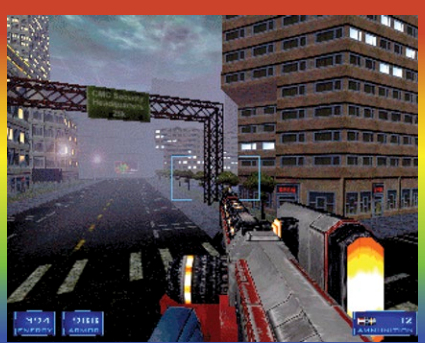
Shadow Warrior

Wing Commander



Embryo

RoboCop 3


Shogo Mobile Armour Division

Genetic Species

KRÓLESTWO ZA DOOMA

Amigowy kompleks czy okazja do ścigania się z przyszłością?

Technologicznie pierwsze modele Amig nie były stworzone do wyświetlania teksturowanej grafiki 3D – projekt rozwijał się na początku lat 80. w otoczeniu maszyn 8-bitowych, których największe osiągnięcia w przetwarzaniu obrazu widać było w grach Elite (1984 r.), serii Mercenary (od 1985 r.), a także Eidolonie (1985 r.), Rescue on Fractalus! (1985 r.), Trailblazerze (1986 r.) oraz późniejszych: Driller (1987 r.) i Dark Side (1988 r.).

Wszystko fajnie, ale wymienionym grom brakowało wypełnienia, tekstur i w większości przypadków – wigoru. Bo trudno uznać za płynną animację przelotu nad górami w Rescue on Fractalus! (no chyba, że z Rapidusem albo SuperCPU), a w Drillerze zabrakło mocy, by przejście z jednego miejsca na sąsiedni kafelek nie zajmowało 2-3 sekund...

Płynnie animowane otoczenie 3D: wczesne próbki

Amigi zostały wyposażone w sprzętowe tryby HAM (Hold-And-Modify), które umożliwiały wyświetlanie 4096 kolorów (zamiast 64) z wykorzystaniem zaledwie 6 bitów do ich kodowania. W pierwotnych założeniach ten tryb miał operować na standardzie NTSC i modyfikować luminancję barw. W planach Jaya Minera docelowo miał on posłużyć to tworzenia symulatorów lotniczych w VR. Ostatecznie Amigi zaczęły wyświetlać obraz w RGB, a tryb HAM miał zostać usunięty z układów graficznych. Na szczęście tak się nie stało, ale wsparcia sprzętowego symulatory lotu i gry 3D w Amigach nie dostały. Tak naprawdę układy OCS i ECS montowane w Amigach 1000 i A500 świetnie sprawdzały się w płynnie przewijanych platformówkach i strzelaninach, a jak dowiodła Bestia – także w formie barwnego, animowanego tła z efektem paralaksy. Czy we wczesnych latach istnienia Amig istniały gry, które wychodziły poza bezpieczny margines dynamicznych zręcznościówek 2D? Odpowiedź brzmi tak, choć pierwsze strzelaniny 3D są naprawdę odległymi przodkami późniejszych gier z teksturowaną grafiką.

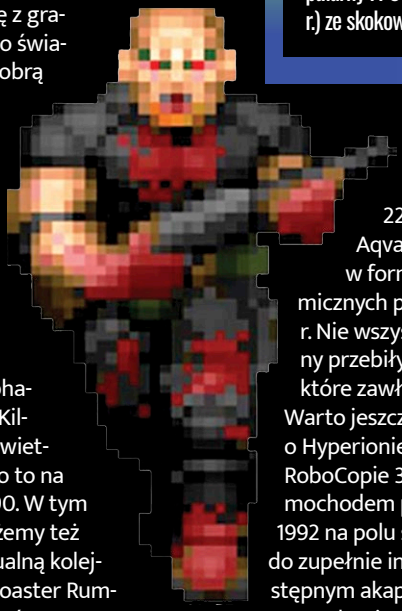
Strzelanie do skalowanych sprajtów

Celowo w wyliczance z pierwszego akapitu pominąłem Skyfoxa – zręcznościowy pseudosymulator z 1984 roku opracowany przez Raya Tobeya na Apple II. To gra zbudowana na tym samym schemacie co arcade'owe wyścigi w stylu Out Runa, gdzie w miarę zbliżania się do obiektu obserwujemy jego powiększanie (skalowanie). Skyfox pojawił się na Amidze już w 1986 roku (wydany przez EA) i był jedną z najbardziej dynamicznych

gier tego okresu. Podczas bojowych lotów strzelaliśmy do samolotów i czołgów przeciwnika. Na dodatek stanowi doskonałe zaprzeczenie mojej tezie, iż na 8-bitowcach nie da się zrobić płynnej i dynamicznej strzelaniny 3D. W 1988 r. powstała kontynuacja gry, w której braliśmy już udział w walkach w kosmosie. Podobny schemat rozgrywki oraz styl prezentacji widoku z perspektywy pierwszej osoby odnajdziemy w After Burnerze (1988 r.) oraz dwóch częściach Space Harriera z 1989 r. Jednak najładniejszym wariantem strzelaniny FPP zbudowanej w stylu arcade'owych samochodówek jest Unreal z 1990 r. (nie mylić z Unrealem z PC – na tego amigowcy wciąż jeszcze czekają). Przy tej okazji warto też wspomnieć ShockWave – nieco zapomnianą strzelaninę z bardzo ładną oprawą graficzną.

Czasy wypełnianych wektorówek

W czasach mody na Space Harriera – amigowe porty dobrze znanych strzelanin kosmicznych z wektorową grafiką, takich jak Starglider, Phantasm i Academy wyglądały marnie, a zrealizowane na druciakach Star Wars i Empire Strikes Back, choć płynne, kojarzyły się z grami z zupełnie innego świata. Gdy względnie dobrą wydajność Amigi w grach z wektorową grafiką dało się połączyć z dobrym pomysłem na rozgrywkę – powstawały takie hity jak Virus, dobre strzelaniny w stylu Resolution 101, Simulcry, Interphase, Warheada i The Killing Cloud, a także świetny Wings – wszystko to na przełomie lat 80. i 90. W tym samym okresie możemy też przejechać się wirtualną kolejką górską w RollerCoaster Rumbler i ma się rozumieć postrzelać. Pod koniec lat 80. powstaje też coś, co z grubsza przypomina późniejsze strzelaniny 3D – Corporation z wektorową grafiką i rozgrywką w zamkniętym kompleksie pełnym przeciwników i pomieszczeń. Niestety powolna animacja i koszmarne sterowanie zabiły całkiem dobry pomysł, bo w Corporation można dostrzec grę przypominającą Wolfensteina 3-D (z 1992 r.), ale bez tekstur na ścianach.



Na początku lat 90. uniwersa kreowane wypełnianą grafiką wektorową szybo rozprzestrzeniały się na ekranach Amig, chociażby w otwartym świecie Huntera z 1991 roku, dynamicznej strzelaninie Trex Warrior: 22nd Century Gladiator, niezłej Aqvaventurze Psygnosisu, a także w formie niezapomnianych, kosmicznych potyczek w grze Epic z 1992 r. Nie wszystkie wektorowe strzelaniny przebiły się przez dziesiątki tytułów, które zawładnęły sercami amigowców. Warto jeszcze w tym miejscu wspomnieć o Hyperionie oraz nieźle zrealizowanym RoboCopie 3 (z sekwencjami podróży samochodem przez wektorowy świat). Rok 1992 na polu strzelanin 3D należał jednak do zupełnie innego tytułu (o czym już w następnym akapicie). Tymczasem lata 1993-1994 zdominowała premiera Frontiera II: Elite (który wyniósł wektorową grafikę na szczyty amigowych możliwości), świetnego Zeewolfa wydanego w 1994 r. (wraz z późniejszym o rok sequelem) oraz debiuty bardzo udanych strzelanin Embryo i Guardian. W tym samym okresie (końcówka 1993 r.) Atari promowało już Jaguara z Cybermophem, jego cieniowaną algorytmem Gourauda grafiką i powtarzanym do znudzenia „Where did you learn to fly?". Na rynku pojawiła się również Amiga CD32, która okazała się jedynie okrojoną wersją A1200, z dodanym CD-ROM-em i sprzętowym wparciem dla konwersji trybów chunky na amigowe bitplany, co mogło by być przełomowe dla gier pokroju nadchodzącego właśnie Dooma, gdyby nie ubogie wyposażenie samej konsoli (tylko 2 MB CHIP RAM i Motorola 68020/14 MHz na pokładzie). Nie pomagało również to, że CD32 nigdy nie doczekała się oficjalnej premiery w USA.

Xybots i skakanie z pola na pole

Atari Games w 1997 roku eksperymentowało w FPS-em o mechanice typowego dungeon crawlera, ze skokowym obrotem i przesuwaniem obrazu. Gra z automatów arcade przewędrowała w 1989 roku na Amigi i trzeba przyznać – była solidną strzelaniną z odrobiną taktyki, survivalu i eksploracji. Podobne schematy walk w czasie odnajdziemy w Dungeon Masterze (1988 r.), Xenomorphie (1990 r.), Black Crypcie (1992 r.), Hired Guns (1993 r.) oraz serii Black Dawn (od 1994 r.). Nic dziwnego, że pierwszy popularny FPS na Amigi to Death Mask (1995 r.) ze skokowymi obrotami.

Kosmiczne imperium Chrisa Robertsa

Nie, tym razem nie pokuszę się o oszacowanie wpływów, zysków i kosztów działalności Cloud Imperium Games, wylecimy na razie ponad chmury i spojrzymy na Amigi z punktu widzenia rosnących w siłę PC. Pod koniec 1990 roku na IBM i jego klony zawędrował Wing Commander – iście filmowa opowieść o pilocie gwiezdnego myśliwca, wykonującego w 2654 roku zlecenia dla Ziemskiej Konfederacji w obliczu zagrożenia ze strony agresywnej rasy Kilrathi. Dosyć snucia opowieści – debiutujące trzy lata wcześniej karty graficzne VGA solidnie nakręciły rynek gier PC i już w 1990 roku było widać, że Amigom rośnie mocna konkurencja. Wing Commander pojawił się na ekranach Przyjaciółek z dwuletnim poślizgiem (a wtedy na PC gościł już Wolfenstein 3D), za to w dwóch wariantach – na klasyczne Pięćsetki i wyposażone w CD-ROM-y Amigi CD32 (tu z grafiką w 256 kolorach). Od strony wizualnej wciąż był to model gry 3D ze skalowaniem sprajtów jak w Space Harrierze, ale immersyjna fabuła i dobrze zaprojektowane misje sugerowały jakie będą dalsze losy kosmicznych strzelanin, ubranych w piórka symulatorów. Świetna gra, niezła konwersja jak na możliwości A500 i na deser jeszcze bardziej kolorowa wersja na CD32 przez chwilę dawały nadzieję na to, że Amigi utrzymają pozycję w, nazwijmy to, Amiga/PC master race.

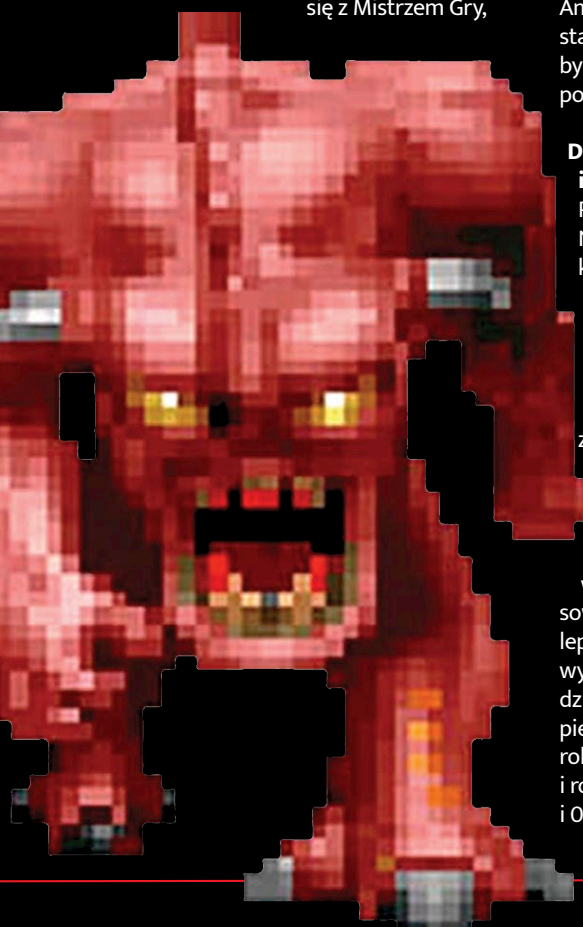
1994: rok, w którym zatrzymał się amigowy boing ball

Końcówka 1993 roku (dokładnie 10.12.1993 r.) to premiera shareware'owegp Dooma. Oficjalnego wydania na Amigę nigdy nie doczekaliśmy, a kilka miesięcy później Commodore wylał na fanów Przyjaciółki wiadro zimnej wody, ogłaszając bankructwo. Amiga teoretycznie była na podwójnie przegranej pozycji, a wyścig o prymat w grafice 3D wyraźnie odstawiał Pięćsetki i Tysiącdwusetki na bocznicę historii.

Trudno dziś wskazać dokładną datę popularyzacji rozgrywki w strzelaniny 3D. Znacznie łatwiej wskazać czas przeskoku na gry 3D z teksturami – przełomowe momenty to wydanie przez id Software Catacomb 3-D: The Descent w listopadzie 1991 r. i Wolfenstein 3-D z 5.05.1992 r. Pomiędzy te dwa FPS-y wciska się jeszcze pierwsza Ultima Underworld z 21.03.1992 r. Mimo wszystko epokę współ-

cześnie nazywanych boomer shooterami FPS-ów otwiera 10.12.1993 r. i premiera Dooma (shareware). W tak pięknie nakreślonych w 320x200 pikselach i 256 kolorach na VGA okolicznościach przyrody, amigowi gracze obudzili się nagle pod zimnym prysznicem. Zdarzały się gry stanowiące wyjątki – jak Trick or Treat z 1994 r., w którym na dzielonym ekranie i silniku w stylu Wolfensteina 3-D dwóch graczy walczyło o przyłapanie się na jednej mapie (plus drobne usprawnienia i znajdźki poukrywane za drzwiami). Prawdziwym prekursorem płynnie animowanej grafiki 3D pozostaje jednak Ambermoon – CRPG z sekwencjami eksploracji z widokiem z perspektywy pierwszej osoby – wydany w wersji niemieckojęzycznej w okolicach Wielkanocy 1993 r. (wypadających w tym okresie 11-12 kwietnia).

Amigowe dążenia do gry w Dooma najłatwiej podsumować, cytując wypowiedź Johna Carmacka z 4.09.1994 r. W odpowiedzi na e-maila zatytułowanego (nomen omen) Amiga Doom, twórca silnika id Tech 1 stwierdził: „Amiga nie jest wystarczająco potężna, aby uruchomić DOOM-a. Do właściwej gry potrzeba pełnej szybkości procesora 68040, nawet jeśli sprzęt ma tryb chunky. Konieczność konwersji na bitplany zabiłaby [grę – przypis redakcji] nawet na najszybszym sprzęcie amigowym, nie wspominając o wpływie, jaki miałoby to na podstawową bazę sprzętową Amig". Trudno nie zgodzić się z Mistrzem Gry,



Raven, Black Crypt i fantastyczne pomysły fantasy

Debiut Raven Software na Amigach – CRPG Black Crypt z 1992 roku nieźle namieszał wśród dungeon crawlerów, stawiając na dynamiczne walki i pięknie narysowane mapy oraz automapy. Echa Black Crypt i podobieństwa w oprawie graficznej wyraźnie widać w Hereticu i Hexenie. Nie jest więc wielkim zaskoczeniem, że Amigowcy wychowani na Black Crypcie domagali się portów FPS-ów fantasy na swoje maszyny. Pojawiły się one wkrótce po opublikowaniu kodu źródłowego obu gier, co nastąpiło 11 stycznia 1999 r.

który dokładnie wytyczył granice sprzętowe niezbędne do płynnej rozgrywki w Dooma. Amigowcy to jednak wieczni marzyciele, postanowili zrobić na przekór Carmackowi. Jakby tego było mało – na Atari Jaguarze Doom pojawił się już 28 listopada 1994 r.

Dungeon crawler, dungeon shooter i demoscenowe wpływy

Rok 1995 był przełomowy dla amigowców. Najpierw dali się oszukać w Death Mask, który naśladował dynamiczne rozgrywki 3D, ale tak naprawdę był klasycznym dungeon crawlerem z obrotem obserwowanego otoczenia o 90 stopni. Na szczęście przewidziano rozgrywkę w dwie osoby na dzielonym ekranie, które okazały się na tyle dynamiczne, że łatały niedostatki skokowego poruszania się po mapach. Prawdziwe silniki 3D nagle wysypały się jak z pękniętej piñaty.

Ten bój o prawdziwą strzelaninę 3D otwierał Alien Breed 3D z bardzo zaawansowanym engine'em, w wielu elementach lepszym od id Tech 1 (pomosty położone powyżej poziomów, sekcje podwodne), ale też działającym wyłącznie na A1200 i to najlepiej z solidną kartą turbo. Dodajmy, że 1995 rok to okres popularności turbin z 030-ką i rozwijająca się rynek kosztownych kart 040 i 060 do Amig 1200. A te warto było mieć, jeśli rozważało się rozgrywkę w Fears (kwadratowy klon Wolfensteina ze zmienną wysokością i dziwacznymi przeciwnikami) oraz świetnego Glooma – płaskiego jak naleśnik, z pokrzywionymi ścianami i świetną mechaniką rozgrywki (nawet na joystick!).

Polska demoscena również dostrzegła miejsce dla siebie i tylko w 1995 roku dostarczyła na ekrany Amigi 500 Za Żelazną Bramą (Behind the Iron Gate) z muzyką Adama Skorupy. To względnie prosty silnik z cieniowaną grafiką wektorową i okolicznościowymi teksturami na ścianach (np. „Alchemy Pany"), a przy tym szybka i zgrabnie zrealizowana strzelanina 3D na Amigę 500. Produkcje na A1200 reprezentuje koszmarny Monster z absolutnie banalnym stylem rozgrywki: wejdź na planszę, wybij wszystko, przejdź do następnej mapy i jakże dziwną oprawą graficzną. Jest też Ubek stworzony przez Szymona Ulatowskiego – dziwna, trudna gra, wymagająca niekiedy więcej kombinowania niż strzelania. Dla posiadaczy Amigi 500 polscy deweloperzy przewidzieli jeszcze Project Battlefield, który ledwo zipał na A500, udając klon Wolfensteina 3-D oraz wymienianą (entuzjastyczne) w recenzji Cytadelę – świetną grę 3D, której poziomy i model rozgrywki obliczony na survival możemy docenić po latach, gdy nie musimy już grać z lupą skierowaną na sam środek monitora...

Kolejne lata bez Dooma...

Czas płynął, a na horyzoncie nawet nie było zajawki Dooma. Lata 1996 i 1997 to okres rozbudzonych przez Escom nadziei na dalsze, lepsze losy Amigi. Wraz z zapowiedziami niemieckiej firmy Phase 5 ze stycznia 1997 r. – ścieżka rozwoju Amigi do maszyny z potężnym procesorem PowerPC była raczej klarowna. Rodzime Mirage Media uraczyło posiadaczy A500 kontynuacją Project Battlefield zatytułowaną Project Intercalaris (wciąż nie zachwycał szybkością na Pięćsetce), ZenTek opublikował boje w pancerzyku robota nazwane Nemac IV (całkiem sprawnie animowane na zwykłej 030-ce), a Gloom doczekał się wersji Deluxe, która sprawnie rozgrzewała wielbicieli strzelanin 3D. Dwie wymienione gry wspierały obsługę gogli VR i-Glasses, co było dużą ciekawostką na Amigach, choć mało kto miał okazję sięgnąć po okulary połączone kablem z Przyjaciółką. W tym samym roku powstają również dwie najważniejsze, rodzimie amigowe gry 3D – opisywany w artykule o serii Alien Breed – Killing Ground (Alien Breed 3D II) studia Team 17 ze świetnym silnikiem 3D, który potrafił doprowadzić do czkawki najmocniejsze Amigi tamtych lat. No i Breathless – bardziej kwadratowy klon Dooma z nieźle zoptymalizowanym silnikiem 3D – obok Alien Breeda

3D to jeden z najlepszych FPS-ów na Amigi. Warto nadmienić, że w 1996 roku na Amigi pojawia się Star Crusader, w pewnym stopniu rekompensując brak sequeli Wing Commandera. W 1997 roku Gloom doczekał się trzeciej części w podmienionym lore pełnym zombiaków, a studio Insanity zaskoczyło fanów Amigi niezłym Testamentem – klonem Wolfensteina na A1200 w klimacie mrocznego fantasy.

Lata płyną i… jest Doom

25 grudnia 1997 r. id Software, cztery lata po premierze, udostępnia kod źródłowy Dooma. Nic dziwnego, bo półtora roku wcześniej (22.06.1996 r.) wypuścili na rynek swój najważniejszy tytuł – Quake'a. Na pierwsze efekty amigowego dążenia do grania w Dooma nie trzeba było długo czekać. Pojawiły się bodajże w marcu 1998 r. – to m.in. ADoom, AmigaDoom, DoomAttack, PsiDoom i ZhaDoom – niektóre dostępne w wariantach na procesory PowerPC. W praktyce oznaczało to, że nawet posiadacze Amig 1200 z kartami 030 mogli wreszcie zagrać w Dooma i Dooma II. Powiedzmy – obejrzeć Dooma w małym okienku. Lepsze karty turbo i warianty portów na PowerPC oraz współpracujące z nimi karty graficzne dawały szansę na wyciśnięcie nawet 25 fpsów, co czyniło z Amigi niezłą platformę do grania. Oczywiście rachunek nakładów finansowych włożonych w Amigę do grania w Dooma miał się już nijak do coraz tańszych PC z Pentium na pokładzie. Rok 1998 przyniósł jeszcze kilka ważnych tytułów z teksturkami na ścianach – to amigowy Testament II i klimatyczny Genetic Species, a także port Descenta (ze wsparciem dla PowerPC oraz raczkującej jeszcze na Amigach akceleracji 3D). Pojawienie się wymienionych tytułów już rozgrzało radiatory na amigowych prockach, ale to ckickBOOM-owy, oficialny port Quake'a rozapalił żywszy ogień w amigowych sercach. Stało się, na Amidze z mocną 60-ką dało się zagrać w Quake'a i to całkiem sprawnie. Z czasem pojawiły się opensource'owe warianty silnika, jak również sprawnie działające porty na PowerPC.

Dziwne dla posiadaczy Amig trzymających się kurczowo tej platformy lata 90. dobiegały końca wraz z portami Heretica, Hexena i Wolfensteina 3-D, które w końcu rozbłysły od magii i szczeknięć na amigowych monitorach.

Era potężnych Amig

Nie ma co się oszukiwać – na nowe tysiąclecie szykowała się raczej posucha na gry amigowe. Łatały ją powstające w latach 2001 i 2002 porty gier z PC. Spośród oficjalnie wydanych gier (wymagających mocarnych procesorów i akceleratorów 3D) na Amigi zawitał Descent FreeSpace, Shogo: Mobile Armour Division (2001), Quake II i Heretic II. W ostatnim przypadku – historia zatoczyła koło, a najważniejsze gry Raven Software powróciły na ekrany Amig. W 2003 roku pojawił się także Księciunio w opensource'owym porcie Duke Nukem 3D: Atomic Edition (2003), w planach Hyperion Entertainment było też wydanie SiN-a, no ale tego nie doczekaliśmy.

Amigi odchodzą w przeszłość… ale to nie koniec tej historii

W tym miejscu można by odłożyć wirtualne pióro na półkę i pograć w boomer shootery na jakimś oldschoolowym PC za kilkaset złotych. Ale marzenia mają wielką moc, a na hasło retro gracze reagują nad podziw entuzjastycznie. Po dekadzie posuchy, w 2014 roku na ekranach Amig pojawiły się porty 8bit Killera oraz Rise of the Triad. Najlepsze dopiero miało nadejść, bo po ikonicznym Catacomb 3-D: The Descent z 2016 (sourceport) do gry wkroczył Szilárd Biró (BSzili) zasypując ekrany Amig najpierw portami Blake Stone: Aliens of Gold i Blake Stone: Planet Strike (w 2017 r.), następnie seryjną produkcją portów gier opartych na silniku Build. Możecie sprawdzić, w 2021 roku na Amidze pojawił się Blood, Exhumed, Shadow Warrior, rok później – Wolf4Amiga, czyli kolejny Wolfenstein 3-D. Tego samego autorstwa jest port Star Wars: Dark Forces na Amigę z 2023 r.

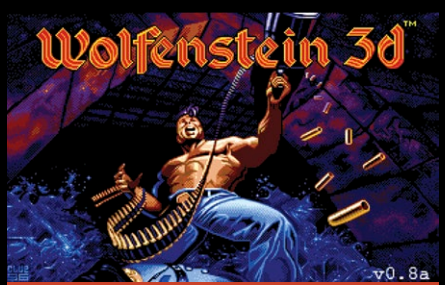
Nieco wcześniej, w 2019 r. postał port Strife'a. Rok 2022 oznaczał powrót do poprawionej Cytadeli (Citadel Remonstered) i wydanie Amispear (Spear of Destiny). W tym roku dostaliśmy AmiDuke'a (jeszcze jeden port Duke Nukem 3D) i aktualizacje sourceportów Dooma: Odamex, Chocolate Doom, ZDoom oraz Boom, a także D1X Rebirth, czyli portu Descenta.

Dla pełnego obrazu szaleńczej walki o amigowego Dooma w moim obowiązku pozostaje wspomnieć o współczesnym silniku Dread, stworzonym przez Krzysztofa Kluczka (KK/DMA ^ Altair). W 2022 r. demo tej gry pojawiło się na Pixel Heaven, wywołując niemała sensację. Generalnie – gra chodzi płynnie na A500 z 1 MB RAM, a przypomina Dooma, tylko na płaskiej powierzchni. Silnik Dreada umożliwia jednak znacznie więcej. W 2023 r. dowiedzieliśmy się, że jeden z jego wariantów daje nam szansę pograć w E1M1 z Dooma. Na A500 demo takie wyciska 5 fpsów z poczciwej Pięćsetki (przypominamy: Motorola 68000/7 MHz). Silnik Dreada jest też bazą do rozwijanej pod szyldem studia Pixelglass gry Grind. Prawdopodobnie zobaczymy ją na ekranach Amigi 500, Atari ST i Segi Mega Drive w 2025 roku.

V0yager

Silniki 3D w służbie CRPG

Wśród wyróżniających się gier CRPG na Amigę warto przypomnieć serię Captive (1990 r.)/Liberation (1994 r.). W drugiej części obrót obrazu był realizowany o 45 stopni, a wiele postaci NPC zrealizowano w formie grafiki wektorowej. Amiga doczekała się tez ciekawego wariantu gry 3D przypominającej TES: Arena – Legends of Valour, zbudowanej na sprawnie wykonanym silniku 3D oraz dwuczęściowej sagi fantasy Trapped (stworzonej przez demoscenową grupę Oxyron, w planach była też trzecia część). Wśród plików Aminetu pojawiło się również demo silnika gry Albion… znanej z PC i będącej duchową kontynuacją serii Amberstar/Ambermoon.



Atari ST gra płynnie w Wolfensteina 3D

Dzięki demoscenowej grupie The Sirius Cybernetics Corp. na ekrany Atari ST w 2005 r. zawitał świetny port Wolfensteina 3D, który działa płynnie na standardowym 16-bitowcu. Demo gry można znaleźć w serwisie Atari Mania (https://www.atarimania.com).

MASTERTRONIC, AMIGA I ARCADIA SYSTEMS

Nieudana podróż (kawałka) Amigi w krainę gier arcade

„Aaargh!" – chciałoby się rzec na wstępie, cytując groźnie brzmiący tytuł jednej z gier wydanych na automat arcade z Amigą 500 w środku. Nie wiecie, o czym właśnie napisałem? Nic dziwnego – Arcadia nie była oszałamiającym sukcesem, a raczej zderzeniem jakości gier arcade z raczkującą w świecie cyfrowej rozrywki Amigą.

Mastertronic to zaskakujący wydawca gier, którego rozpoznają zarówno posiadacze 8-bitowców w Wielkiej Brytanii, Europie Zachodniej i... USA. Nie będę jednak skupiał się na historii samego wydawcy gier, a jedynie jego pododdziału, znanego pod nazwą Arcadia Systems, który wystartował w marcu 1987 r., niedługo po przygotowaniu gruntu pod dystrybucję gier w USA. Ze szczątkowych informacji wynika, iż oddział tworzący gry dla powstających właśnie automatów arcade Arcadia znajdował się w Costa Mesa w Kalifornii, mógł liczyć nawet 200 osób, których doświadczenie w projektowaniu gier arcade było znikome. Świadczą o tym gry i totalna porażka projektu Arcadia, który wprawdzie ujrzał światło dzienne, doczekał się nawet kilkunastu tytułów, ale równie szybko jak się pojawił, zniknął z powierzchni Ziemi, o mało co nie pociągając za sobą Mastertronica.

State of the Art arcade?

Reklamy Arcadia Systems głosiły, iż ich rozwiązanie bazuje na najnowocześniejszej technologii Amigi („System is based on State of the art Amiga technology"), którą uzupełniono o autorski Global Control Program (nie mylić z amigowym Master Control Program), zarządzający uruchamianiem jednej z 10 gier, które mogą być umieszczone wewnątrz automatu Arcadia, na specjalnych kartach (o pojemności 1 MB każda). Za zestaw do konwersji dotychczas używanego automatu arcade na maszynkę bazująca na PCB Amigi 500 ze slotami na gry i złączem JAMMA Arcadia życzyła sobie 1900 funtów. Nieco później w ofercie brytyjskiego Electro Choice pojawiły się kompletne automaty z wnętrznościami Arcadii, w wariantach Elite i Barline. Oczywiście sam pomysł kanibalizowania cudzych budek arcade i wpychania tam własnego PCB z grami w świecie producentów gier i samych automatów nie był nowy. Nowością była Amiga i jej technologie, obiecujące wspaniałą grafikę i równie dobry dźwięk.

Arcadia – automat Electro Choice

Dziwaczne portfolio gier na Arcadię

Arcadia Systems przetrwała na rynku niecałe cztery lata. W tym czasie zespół programistów, grafików i muzyków dokonał konwersji lub zaprojektował od podstaw łącznie kilkanaście tytułów na swój wariant Amigi 500 w skrzynce arcade. Większość z nich później trafiła na ekrany Amig. Pośród gier wyróżniał się Aaargh! będący barwną grą zręcznościową, z wielkimi, prehistorycznymi stworami i mechaniką niszczenia osad małych ludzików. W sumie to taki przekombinowany Rampage z opcją rozgrywki na dwóch graczy i świetnie zrealizowaną oprawą graficzną. W tym samym, 1987 r., Arcade Systems wyraźnie stawiało na sport, wrzucając do puli gier na Arcadię Poola (bilard stołowy), SportTime Table Hockey (hokej stołowy, czyli cymbergaj), SportTime Bowling (kręgle), Blastaball (przypomina hokej, ale ze statkami kosmicznymi), z jednym wyjątkiem – Space Ranger/TASAR: Terran Armed Search And Rescue, będący bliskim krewnym Defendera, ale z bardzo specyficzną grafiką i raczej oryginalnym protagonistą...

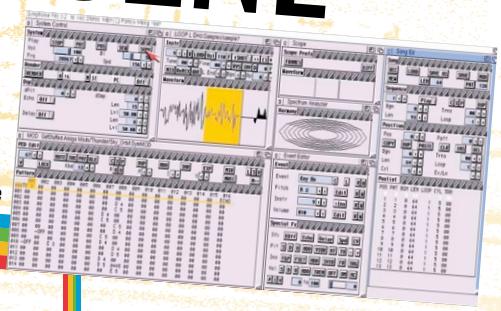
Arcadia – Ninja Mission

Kolejny rok powiększył dawkę gier sportowych o World Darts (rzutki), Magic Johnson's Fast Break (koszykówka), futurystyczne wyścigi połączone ze strzelaniną Roadwars, bardziej klasycznego shootera SideWinder i dwie konwersje gier znanych z 8-bitowców – to Ninja Mission (dawniej: Ninja) oraz Rockford: The Arcade Game – Boulder Dash, jednak z dziwaczną grafiką. Ostatnie dwa lata działalności Arcadia Systems to premiery gier (zgadliście) sportowych: World Trophy Soccer i Leaderboard Golf. Piłka nożna wyglądała świetnie, ale jakość grafiki nie szła w parze z dobrze opracowaną rozgrywką. Golf był niezły, ale nie wyróżniał się na tle innych gier tego typu z 8-bitowców. Na deser dwie gry logiczne – memory w stylistyce Starożytnego Egiptu: Pharaohs Match oraz Spot – gra logiczna zbudowana na bazie Go. Tytułowy Spot to dawna maskotka reklamowa 7 Up, którą Amigowcy mogą pamiętać z późniejszej gry Cool Spot. Listę tytułów wydanych na automaty Arcadia domyka Delta Command, znany też pod nazwą New York Warriors – strzelanina z dużą dawką absurdalnego humoru. (1990).

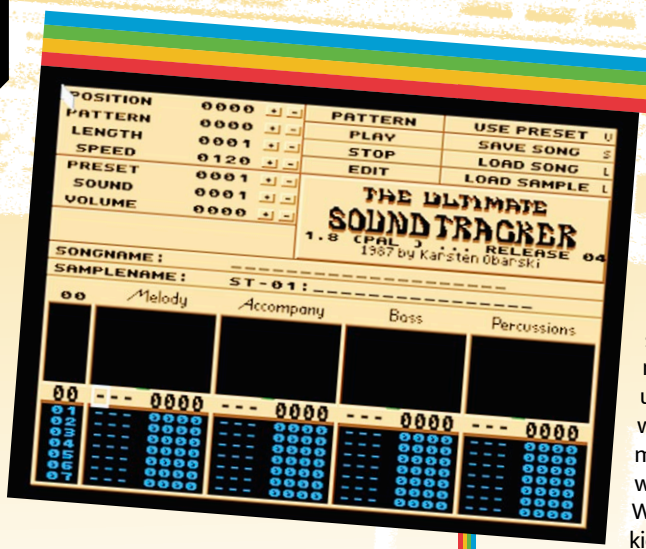
Tylko tyle albo aż tyle tytułów udało mi się wyśledzić wśród gier wydanych na Arcadię. Plany były wielkie, bo wśród zapowiedzianych gier przewija się James Bond (The Living Daylights), enigmatyczne Zeta Force i X Soldier oraz Mr Do! Run Run. Nawet z bazą 21 tytułów i wymiennymi kartridżami z grami (po 10 w jednym automacie) Arcadia Systems nie zawojowałaby rynku. Jedyne, czego możemy żałować to... obsługi w Arcadii dwóch przycisków fire, Amiga niestety przez wiele lat cierpiała na syndrom tylko jednego przycisku...

VOyager

MODUŁY MUZYCZNE I TRACKERY



Symphonie



Pod koniec lat 80. w cyfrowej muzyce zaczęły rozbrzmiewać dwa wyraźne trendy: posiadacze Atari ST spinali swoje maszyn z syntezatorami i modułami brzmieniowymi MIDI, Amigowcy (pozbawieni fabrycznych portów MIDI) odkrywali zalety Pauli i 8-bitowych przetworników.

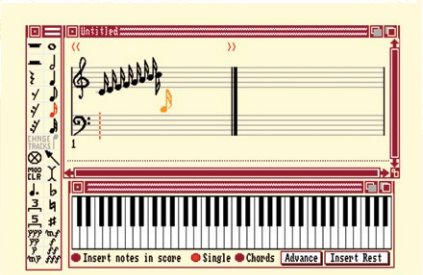
Dla współczesnego konsumenta muzyki sformułowania wykorzystane w tytule tego artykułu mogą być dwuznaczne lub mylące. Tracker nie ma nic wspólnego ze śledzeniem muzyki, a moduł muzyczny... uznajmy dla uproszczenia, że to takie MP3 lub streaming wczesnej ery cyfrowych kompozycji (realizowanych w domowych zaciszach).

Styk komputerów i muzyki oczywiście wydarzył się jeszcze przed premierą Amigi – C64 od 1982 r. dysponował już wyjątkowo solidnym układem do syntezy dźwięku (Sound Interface Device 6581/8580), a General Instruments AY-3-8910 (stosowany m.in. w automatach arcade, ZX Spectrum i Amstradach CPC) nieznacznie mu ustępował. Na C64 powstały pierwsze poważne narzędzia do sterowania urządzeniami MIDI, a ZX Spectrum doczekał się SpecDrum – przystawki, która zamieniała komputer w cyfrowy automat perkusyjny (z samplami doczytywanymi z kasety). Dziwne to były czasy pionierów, którzy częstokroć sami pisali sobie oprogramowanie manipulujące rejestrami układów dźwiękowych, wykorzystujące spectrumowy brzęczyk do 1-bitowej syntezy PWM (Pulse Width Modulation), niekiedy muzycy publikowali własne narzędzia do komponowania utworów (jak Chris Huelsbeck i jego Sound Monitor na C64). O ile Atari ST płynnie wypłynęło na wody standardu MIDI, to Amiga okazała się rebeliantką.

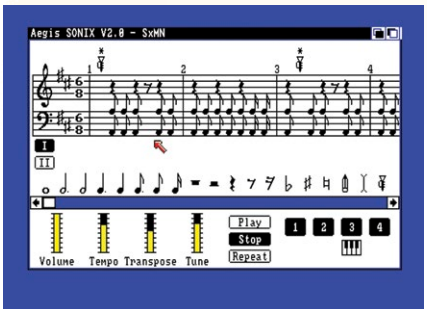
Zapis nutowy i 8-bitowe przetworniki Pauli

Pierwsze kroki w świat muzyki Amiga stawiała w formie prostych narzędzi do syntezy dźwięku oraz edytorów z zapisem nutowym (Aegis Sonix, Deluxe Music Construction Set). Pierwsze z nich miały się nijak do możliwości odtwarzania sampli i raczej były wewnętrznymi narzędziami deweloperów, drugie – choć zrozumiałe dla muzyków o klasycznym wykształceniu okazywały się niewygodne w codziennej pracy. Amiga, choć w pierwszych grach z lat 80. brzmiała syntetycznie, tak naprawdę nie została wyposażona w żaden układ do syntezy dźwięku, a jedynie cztery niezależne przetworniki 8-bitowe podzielone na dwa kanały. Praktycznie był to komputer połączony z samplerem (w sensie instrumentu muzycznego). Brakowało jedynie oprogramowania, które mogłoby wykorzystać ten potencjał.

W 1987 roku Karsten Obarski tworzy komercyjnego Ultimate Sound Trackera,

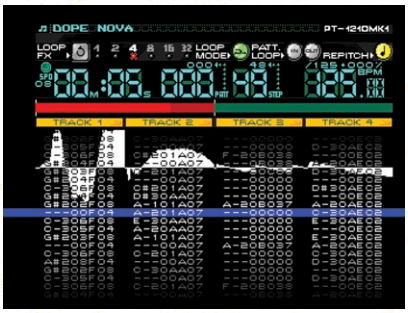


Deluxe Music Construction Set

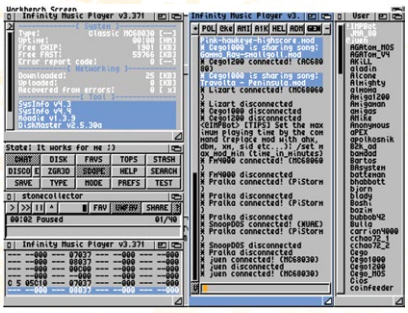


Aegis Sonix

edytor muzyki, w którym nuty zapisywane były w symbolicznej formie, np. E-1 (uderz dźwięk E w pierwszej oktawie), obok nut widniał cyfrowe oznaczenia efektów specjalnych, a muzyka została rozdzielona na ścieżki (stąd i nazwa tracker), których podgląd był widoczny na ekranie w trakcie odtwarzania tzw. patternów (odpowiedników taktów w muzyce, składających się na cały utwór). Założenia interfejsu Sound Trackera były na tyle logiczne, że obsługa interfejsu stawała się niemal intuicyjna. W roku premiery Sound Trackera wycieka procedura odtwarzająca utwory tworzone w tym edytorze, w kolejnych latach krystalizuje się format MOD (moduł muzyczny, zawierający jednocześnie sekwencje odtwarzania, zawartość patternów z nutami oraz próbki dźwięku



PT-1210



Infinity Music Player

ProTracker

wykorzystane w utworze), a już w 1990 r. demoscena tworzy własne warianty Sound Trackera – to m.in. Noisetracker (Mahoney & Kaktus), StarTrekker (Exolon/ Fairlight) oraz ProTracker (Zap/ Amiga Freelancers). Wszystkie z bliźniaczymi interfejsami. Z biegiem czasu to ProTracker okazał się ulubionym narzędziem muzyków, a standard MOD do dziś jest obsługiwany przez większość popularnych odtwarzaczy (PotPlayer, foobar2000, VLC Media Player). Poszukiwaczy muzyki w formacie MOD od razu odsyłam do serwisów AMP (https://amp.dascene.net), Modules.pl i The Mod Archive (https://modarchive.org) – gromadzących tysiące utworów w różnych odmianach tzw. modułów muzycznych.

Teijo Kinnunen i jego MED/OctaMED/ SoundStudio

W zupełnie innym kierunku rozwijał się MED – tracker bardzo podobny do Sound Trackera, ale wyposażony od samego początku w obsługę komunikatów MIDI. W praktyce stał się on doskonałą bazą do zarządzania z poziomu Amigi instrumentami muzycznymi, w tym zewnętrznymi samplerami. Efekt był taki, że OctaMED przez pewien czas stał się podstawowym narzędziem do pracy muzyków specjalizujących się w muzyce jungle.

Symphonie, DigiBooster i trackery nowej ery

Szybki rozwój konkurencyjnych pecetów sukcesywnie wypychał Amigi na muzyczne wertepy. Cztery kanały ProTrackera okazały się niewystarczające, a OctaMED – zbyt egzotyczny dla demosceny i amigowych gier. Lukę powstałą po premierze FastTrackera i Impulse Trackera częściowo wypełnił Symphonie Patricka Menga – z software'owymi efektami DSP, wielokanałowym mikserem i odtwarzaniem 14-bitowego dźwięku (do czego przestarzałą już Paulę skłaniały software'owe triki). O krok dalej poszli nasi rodacy – Tomasz i Waldemar Piasta, tworząc najpierw 8-kanałowego DigiBoostera, później 128-kanałowego DigiBoostera 2 Pro z efektami DSP i obsługą dodatkowych kart dźwiękowych. Obecnie program jest rozwijany przez Grzegorza Kraszewskiego.

Głośne echa ProTrackera

Jeśli choć jedno zdanie zachęciło was do wypróbowania ProTrackera lub sięgnięcia po ogromne zasoby utworów w tym formacie – mam dobre wieści. Na współczesne PC z Windows (oraz Maki z macOS) istnieje wygodny klon ProTrackera 2, nazwany po prostu ProTracker 2 clone. Perfekcyjne odtworzono interfejs, dodając kilka przydatnych opcji (w tym konwersja próbek 16-bitowych do 8 bitów). Drugim narzędziem, które kreatywnie korzysta z modułów muzycznych jest PT-1210 opracowany przez Kiken Corp i Unstable Label. To nic innego jak dobrze wyposażone oprogramowanie dla DJ-ów, które zadziała nawet uruchomione z dyskietki na A500. Dwie Amigi, mikser i kilka sesji próbnych otworzą dla was drogę do prowadzenia imprez w roli DJ-a z wyjątkowo oryginalnym zestawem utworów. Na pewno takich, których próżno szukać w serwisach streamingowych.

Paweł „Juen" Nowak stworzył jeszcze jedno narzędzie, którego dziś mogą pozazdrościć posiadacze innych komputerów niż Amigi – IMP (Infinity Music Player) to nic innego jak internetowy odtwarzacz do modułów muzycznych, który po podłączeniu Amigi do Internetu umożliwia pobieranie i słuchanie utworów wprost z chmury. Do tego wizualizacje, podgląd tekstów w utworze i wewnętrzny chat na wzór IRC-a. IMP 3, który odnajdziemy na Aminecie, zadziała na każdej Amidze z Kickstartem 2.04 lub nowszym (m.in. A500 Plus, A600, A1200, CD32).

Czy tracker może być DAW-em, a może da się zamknąć trackera w pudełku?

Odpowiedzią na pierwsze pytanie jest Renoise (Windows, macOS) – jedyny tak rozbudowany muzyczny tracker, którego interfejs będzie zrozumiały dla wielbicieli ProTrackera i zarazem potężny DAW (Digital Audio Workstation), ze znakomitym wsparciem dla współczesnych wtyczek VST. Doskonale współpracuje z pluginami NI Komplete, serią instrumentów IK Multimedia i większością popularnych kontrolerów MIDI. Demo aplikacji można znaleźć na https://www.renoise.com.

Odpowiedzią na drugie z pytań wklejonych w śródtytuł jest Polyend Tracker – sprzętowy sampler / looper z interfejsem MIDI, opracowany przez polską firmę. Po ponad trzech dekadach od premiery ProTrackera ta maszyna umożliwi wam wczytanie MOD-a z karty pamięci.

V0yager

Mods Anthology vol 1 1996

Na początku lat 90. Gryzor zadał sobie ogromny trud i przez sześć lat kolekcjonował utwory muzyczne w formatach MOD, FT, XM, S3M, MTM i IT oraz zgody na ich publikację. Pierwszy wolumin tego imponującego dzieła składa się z czterech płyt CD, zawiera ponad 18 000 utworów i został wydany w 1996 roku. Imponująca kolekcja nie doczekała się już kontynuacji, ale niekiedy jej pierwsza część pojawia się na aukcjach internetowych. Od 1996 roku do dziś przybyło sporo nowych MOD-ów.

SUPERFROG i platformówki

Gra stworzona przez Team 17 i Andreasa Tadica (kod), Rico Holmesa i Erica Schwartza (grafika), z muzyką Allistera Breimble'a, pod czujnym okiem Martyna Browna to dla posiadaczy Amig synonim platformówki. Zwróćcie uwagę, że to niemal dokładnie ten sam zespół, który stoi za sukcesem Alien Breeda i jego sequeli 2D.

Czy aby na pewno to Superfrog zasłużył na miano najlepszej, niepowtarzalnej platformówki, reprezentującej na Amigach cały gatunek? Czy naprawdę jest to gra wyjątkowa i ponadczasowa? I tak (jak dowodzi zakodowany w nas mem żaby-superbohatera), i nie (remaster na PC okazał się porażką i zniknął z serwisów cyfrowej dystrybucji gier).

W specjalnym wydaniu Amiga Extreme wybory naszych autorów i recenzentów w dziedzinie platformówek wskazały wyraźnych liderów tego gatunku, to obok brawlerów (jak Another World i Flashback) również prekursorzy barwnie animowanych zręcznościówek (seria Shadow of the Beast), bliski estetyce komiksowej Prehistorik, całkiem oryginalny Wolfchild, Soccer Kid, Rick Dangerous oraz James Pond 2. Przytłaczając większość z opublikowanych w tym wydaniu gier – to oryginalne projekty wywodzące się z Amigi.

Idąc tym tropem, najpierw przeszukałem bazy danych Lemon Amiga pod kątem najlepszych platformówek – połowa z nich okazała się grami oryginalnie stworzonymi na Amidze. Później uzupełniłem tę listę o tytuły, które najlepiej zapamiętałem z Amigi – i tu bez niespodzianek, na blisko 30 gier zaledwie pięć nie ma amigowego rodowodu. Należy więc raczej zadać pytanie, czy Amiga jest królową platformówek? Nie zaś wciąż tkwić w przekonaniu, że Superfrog to jedyna gra, w którą warto zagrać.

Porty i animowane przygody

Nie jest zaskakujące, że najważniejsze franczyzy zostały na stałe przyklejone do konsol wyprodukowanych przez te same korporacje.

Putty Squad – platformówka System 3 wydana po dwóch dekadach, w 2013 r.

The Misadventures of Flink – tytuł najładniejsze, najbardziej dopracowanej platformówki przekazujemy Flinkowi.

Benefactor – gdy spece od pinballi biorą się za platformówkę, to dostajemy klon Lemmings.

To dlatego na Amigi nie ma Sonica, Mario występuje tylko w dwóch skromniejszych odsłonach (Dr. Mario i Mario Bros.), a o brawlerach pokroju Metroida można tylko pomarzyć. Jednak przykład Bubble Bobble (które jak dziś Doom, niegdyś wychodziło na wszystko) dowodzi, że i porty z maszyn arcade dało się świetnie zaadaptować na ekranach Amig. Po świetnym Bubble Bobble przyszedł i czas na Rainbow Island oraz jego sequel – Parasol Stars. Każda z tych gier wprowadzała zupełne inne mechaniki rozgrywki, każda jest też warta rozegrania nawet po latach. No i każda z nich wyszła na Amigę! A oryginalny Bubble Bobble doczekał się precyzyjnie odtworzonej konwersji arcade po latach – mam na myśli Tiny Bobble z 2020 r. – grę stworzoną przez Pinka/Abyss.

Skoro jesteśmy przy Bubble Bobble, to warto też wspomnieć Snow Bros. Toaplanu, nad którego konwersją na Amigę pracował Ocean France. To wspaniała, zrobiona od podstaw praca, gra, którą odtworzono na bazie doświadczeń z wersji arcade i uzupełniono o nowe elementy. Problem w tym, że Ocean nigdy oficjalnie nie opublikował portu Snow Bros. na Amigę (podobnie jak wielu innych konwersji). Ten jednak nieoficjalnie wyciekł sobie do sieci w 2006 roku. Nic tylko grać! Podobieństwa do Bubble Bobble widać też w Rod Land – kolejnej konwersji platformówki z automatów arcade, którą świetnie zrealizowano na Amidze. Amigowcy dostali też dobry port Toki'ego, stworzonego w oryginale przez TAD Corporation (brawle w 2019 roku doczekał się remake'u w kreskówkowym stylu na PC). Swoje trzy grosze do amigowych platformówek dołożył Disney i Virgin Interactive – to przepięknie animowane Aladdin i The Lion King.

Z zupełnie innej platformy wywodzą się Qwak i Exile – obie gry debiutowały na brytyjskich Acornach BBC Micro i Electronach, później rozprzestrzeniły się na inne 8-bitowce i Amigi. Qwak to komnatówka rozpisana na 80 poziomów (zbieranie złota i kluczyków, strzelanie jajkami), natomiast Exile to... to

taki H.E.R.O. na sterydach z zacznie zaprojektowanym jet packiem, świetną symulacją fizyki i szalenie rozbudowaną mapą pełną zakamarków. Bardzo popularna na Amigach platformówka Gods to również port, ale z Atari ST, gdzie pierwotnie Bitmap Brothers tworzyło swoją ikoniczną dziś produkcję. Z PC na Amigi przewędrował też niejaki Cool Spot (pięknie animowana maskotka 7 Up). Wspaniała platformówka do główkowania The Lost Vikings to również port gry, tym razem studia Silicon & Synapse (obecnie Blizzard Entertainment) pochodzący z NES-a. Spośród współczesnych gier przeniesionych na Amigę warto wyróżnić Ooze: The Escape z 2023 r. – to konwersja komnatówki z ZX Spectrum.

Bubba 'n' Stix – komiksowy styl grafiki i łażące za bohaterem drzewa...

Base Jumpers – wspinaczka i skoki. I tak w kółko.

Odyssey – przygotujcie się na walkę, eksplorację i transformację!

Ruff 'n' Tumble – ośmioletnie dziecko z miotaczem ognia to kłopoty. Dla wrogów.

Tyle wspaniałych konwersji, a może by tak coś oryginalnego?

Jeśli współcześni deweloperzy obiecują wam taką platformówkę, w jaką jeszcze nigdy nie graliście to... pozwólcie się zaprosić na prawdziwy rollercoaster pomysłów wywodzących się z Amigi. Odkryjecie, że wiele mechanik wymyślono już dawno i wciąż są one zapisane na amigowych dyskietkach.

Jaskiniowcy i dinozaury – powiecie: „To już było!". No jasne, w Prehistoriku. No ale równie wiele komiksowego wdzięku ma Chuck Rock i jego przerośnięty brzuch. Pewnie byłby bliskim kuzynem Fintstone'ów (co sugeruje wiele zapożyczeń), acz jego wyprawa po porwaną (w jaskiniowym stylu) wybrankę jest pełna naskakiwania na wrogów, obijania brzuchem i walk z bossami (w kilku pokaźnych biomach o różnorodnym wystroju). W Chuck Rocku II sterowaliśmy już jego synem, więc pewnie pierwsza część została ukończona powodzeniem. Dla wielbicieli przygód jaskiniowców polecają się jeszcze Joe & Mac: Caveman Ninja.

To na Amigach narodził się Zool – gremlin-ninja z n-tego wymiaru, reklamowany przez Gremlin Graphics jako konkurent Mario i Sonica. Nie była to zła platformówka, pełna minigier i rozległych plansz, ale też za bardzo jawiła się graczom jako reklamowa podkładka dla pewnego producenta słodyczy. Gremlin Graphics ma w swoim portfolio wydawniczym jeszcze VideoKida, nie warto jednak zawracać sobie nim głowy.

Magiczne pudełko niesamowitości Henka

Thalion ma na swoim koncie wystarczająco wiele osiągnięć, by amigowi gracze dobrze rozpoznawali ich styl graficzny (szczególnie prace Henka Nieborga) i charakterystyczne logo. To co najlepsze z Thalionu odnajdziemy nie tylko w CRPG-ach – to również trzy bardzo dobre platformówki: Ghost Battle (gdzie ratowaliśmy księżniczkę i rzucaliśmy kamieniami w przeciwników), Lionheart (gdzie również ratujemy księżniczkę, świat roi się od sekretów, a walka na miecze staje jednym z najważniejszych elementów gry; główny bohater występuje też w Ambermoonie) i The Misadventures of Flink. Ostatni z tytułów zaskakuje precyzyjnie nakreślonym tłem i animacją sporych postaci, jednak Flink wychodzi w 1995 roku, wyłącznie na CD32, a to już okres dominacji konsol Segi i Nintendo. Szkoda, bo dla CD32 Flink mógłby być jednym z powodów zakupu Amigi.

System 3 i Digital Illusions grają w platformówki

Putty to z kolei blob, który zjadł za dużo grzybków z tego barszczu – dokładniej ma zbyt wiele umiejętności jak na joystick z jednym przyciskiem fire – rozciąga się, nadyma, przylepia do ścian. Pomimo pomniejszych błędów – to jedna z najciekawszych pod względem mechaniki gier platformowych. Po dwóch dekadach od premiery Putty, w 2013 r. dostaliśmy jego kontynuację – jeszcze lepszy Putty Squad. Warto było poczekać ze sprzedawaniem Amigi dla tej gry.

Co by było gdyby spece od pinbalii (Digital Illusions) zabrali się za platformówkę? Wyszedł by im Benefactor – rozpisane na 60 poziomów przygody maleńkiego żołnierza Ben E. Factora. Jego zadanie jest podobne jak w Lemmingach – uratować towarzyszy z niewoli, z tym że tu sterujemy postacią głównego bohatera bezpośrednio. To znakomita gra logiczno-zręcznościowa, pełna pułapek i niespodzianek. Producent gry (ze strony Psygnosis) miał sporą intuicję co do wydawanych gier – to on decydował o wyborze Wiz 'n' Liz (magicznie barwnej platformówki) i Globdule – jeszcze jednej gry o blobie przylepiającym się do ścian. Zbliżony pomysł do Benefactora odkryjemy też w Sink or Swim – platformówce, w której ratujemy naukowców przed utopieniem.

Risky Woods – szkielety i demony oraz dzielny wojownik w mrocznym otoczeniu.

Kid Chaos – niby biega jak Sonic, ale to nie jeż, a porwany jaskiniowiec.

Bajecznie kolorowe platformówki z CD32

Zgadnijcie co łączy Ricka Dangerous, Dragonstone, Wolfchild i Switchblade? Głównie wydawca, Core Design, oraz postać świetnego grafika i kodera, wspomnianego już w Amiga Extreme Simona Pippsa. Jego pomysłem była też najbardziej oryginalnych par bohaterów w dziejach amigowych platformówek: Bubba 'n' Stix. Tak, Bubba i jego wielozadaniowy patyk. W iście komiksowej oprawie udało się połączyć przezabawne animacje, ciekawe mechaniki i intrygujące zagadki, bo kto dużo nie kombinuje – ten szybko utknie. Na zbliżonym pomyśle Audiogenic Software stworzyło przygody innej pary oryginalnych bohaterów: Bubble and Squeaka. Ten drugi jest odporny na zetknięcia z przeciwnikami i słucha się Bubble'a.

W wielu wymienionych powyżej przypadkach ekrany Amigi były pełne barw, jednak w okresie wprowadzenia na rynek CD32 zjawisko to wyraźnie się nasiliło. Przykładów barwnych i zręcznościowych przygód oryginalnych bohaterów jest wiele – od Jamesa Ponda, po Fire and Ice (czyli przygody pewnego fajnego kojota), lwia opowieść Brian the Lion, całkiem niezłe, orientalne Arabian Nights, czy też historia Trolls – gry Flair Software, od której barw można było nabrać ochoty na coś znacznie bardziej stonowanego (i raczej nie będzie to niemal bliźniaczy Oscar albo Quik the Thunder Rabbit). A może komiksowe Premiere, w której poziomy powiązane są z planami filmowymi, albo próba uratowania przed katastrofą pewnego chłopca, lunatykującego we śnie w grze Sleepwalker (w skórze jego psa)? Spośród konsolowych platformówek na CD32 warto sięgnąć jeszcze

P.P. Hammer and his Pneumatic Weapon – zupełnie jak Lode Runner na sterydach z młotem pneumatycznym zamiast kwasu.

Yo! Joe! – Elvis powrócił walczyć z magią i potworami (oszukujemy, to nie Elvis, ale i tak się fajnie gra).

po Cedrica, słodkie przygody Pierre Le Chef is... Out to Lunch, strzelaninę Fire Force oraz Base Jumpers – zaskakującą grę o wspinacze na platformy i skakaniu z budynków.

Większość z wymienionych gier ma wspólną cechę – świetne soundtracki zapisane na płytach CD-Audio. Niestety – to również jedyna ich przewaga nad wersjami dyskietkowymi. Tak się kiedyś robiło konwersje z A500 na konsolę CD32.

Jeszcze więcej uroczych gier

Reasumując, większość gier znanych z CD32 miała jedną wspólną cechę: były uroczo przekolorowane, a ich jedynym atutem (obok obsługi więcej niż jednego przycisku na padzie) były soundtracki. Niestety, miało się to już nijak do jakości platformówek z Segi i SNES-a. Niemniej wśród oryginalnych słodkości z Amigi nie sposób pominąć Loriciera i Baby Jo (w historyjce o powrocie do domu), całkiem ładnego Elfa (Nirvana Systems) i magicznego Nicky Booma (Microids). Jeśli lubicie pastelowe kolory, to śmiało sięgnijcie po Pinkie (Data Design Systems) i jego dziwaczne pojazdy oraz cudacznych przeciwników.

Walka o/na platformach

Po zalewie uroczych gier na chwilę przeskoczymy do światów pełnych przemocy, magii, mieczy lub karabinów (zależnie od uniwersum). Shootery i brawlery połączone z typowym wystrojem platformówek to równie częsty obrazek na amigowych ekranach, jak te wcześniejsze – pełne słodyczy zręcznościówki. Miksturę walk na miecze i kulę na łańcuchu zapewnia Risky Woods – świetny brawler w klimacie mrocznego fantasy, ze sklepikiem z uzbrojeniem i energią (oj warto zbierać znajdźki). Dla wielbicieli wszelkiej maści metroidvanii też coś się znajdzie – choćby amigowy Odyssey – z pięknie zaprojektowanymi mapami i stonowanym stylem oprawy graficznej. Podobny styl i lore odnajdziemy w wydanym przez Psygnosis Leanderze. Koniecznie wypróbujcie też na sobie Orka (Psygnosis) – stylistycznie to gra fantasy z elementami SF, ale budząca skojarzenia z Shadow of the Beast. W orientalnym stylu jest za to The First Samurai i jego kontynuacja – obie miksują platformówkę z hack 'n slashem w całkiem dobrych proporcjach. Jedynie muzyka z „jedynki" może być niestrawna (samurai i techno?), choć walki z przeciwnikami, projekty map z ukrytymi przedmiotami i bossowie w obu częściach dają radę.

W tym miejscu powinienem zapewne wymienić tak oczywisty przykład platformówki run and gun, jak Turrican, ale zamiast niego wolę was skierować do grania Ruffem w Ruff 'n' Tumble – to znakomita

Traps 'n' Treasures – rzadki widok na amigowych ekranach – platformówka o piratach.

strzelanina/platformówka, w której główny, 8-letni bohater wpada do króliczej nory i z miotaczem ognia rusza do walki! W tej grze jest wszystko co najlepsze z dwóch światów – strzelanin wielokierunkowych i platformówek. Po prostu trzeba zagrać. A jeśli wciąż jest wam mało strzelania – to radzę zainteresować się również The Killing Game Show studia Psygnosis (to taki trochę mniejszy Walker, łażący po ścianach).

Platformówki filmowe i totalnie odjechane

Do franczyz filmowych na polu platformówek Amiga nie miała tyle szczęścia co inne platformy. Są jednak dwa tytuły, po które warto sięgnąć, szczególnie wtedy, gdy bazowe filmy należą do naszych ulubionych. 'Allo 'Allo! Cartoon Fun w ciekawy sposób przenosi filmowe postaci na język komiksowych bohaterów. Może nie jest to topowy tytuł, ale pokierować chwilę postacią Rene po prostu trzeba. Znacznie lepiej wypada gameplay w The Blues Brothers – w którego możemy zagrać w dwie osoby i to na bardzo fajnych mapach. Podobno limitowana edycja gry była sprzedawanza w komplecie z okularami przeciwsłonecznymi.

Kid Chaos miał być jedną z amigowych odpowiedzi na sukces Sonica. Pierwotnie jako bohatera gry planowano Kosmicznego Kota, ale ostatecznie został nim jaskiniowiec z kijem baseballowym – tytułowy Kid Chaos, porwany przez naukowców z przyszłości. Podobieństwa do Sonica rzeczywiście są – dotyczą błyskawicznego przemieszczania się przez ułożone horyzontalnie mapy. Pomimo nieszablonowego protagonisty – to nawet niezła gra. Jeszcze lepiej wypada Yo! Joe! stworzony przez studio Scipio – bohater to dzieciak wciągnięty w kosmicznie-magiczną intrygę, wyglądający w swoim białym wdzianku jak wcielenie Elvisa. W tym wszystkim kryje się bardzo dobry brawler z ciekawymi mapami, bossami i przerywnikami na strzelanie. Grafika i muzyka nadają grze unikalnego klimatu. Do gier w zaskakującym klimacie pasuje też Harlequin – największe osiągnięcie Gremlin Graphics na polu platformówek. Wyjątkowo rozbudowana gra, z rozgrywką rozpisaną na kilkanaście map, na każdej z nich – z różnymi mechanikami.

Grotołazi i piraci

Najwspanialsze platformówki pozwoliłem sobie zostawić na koniec tej opowieści. Przy takim natłoku wrażeń bardzo łatwo zapomnieć o P.P. Hammerze i jego Pneumatycznej Broni. Platformówka, obiecująca rozgrywkę na 2500 ekranów wykorzystuje mechaniki znane z Lode Runnera, stawiając przy tym zarówno na zręczność jak i główkowanie. Pełna świetnych pomysłów rozgrywka i klimatyczne mapy rozbijane młotem pneumatycznym gwarantują świetną zabawę.

Traps 'n' Treasures to przedstawiciel bardzo rzadkiego stylu w grach na Amigę. Wierzcie lub nie, ale amigowe tytuły o piratach (tych rozbijających się na morzach i oceanach) można policzyć na palcach dwóch rąk (Hook, Monkey Islandy, Pirates!, Skull and Crossbones), a znalezienie platformówek z piratami graniczy z niemożliwym. I oto jest – kapitan Jeremy Flynn i porwana przez Czerwonobrodego załoga. Tak, będzie trzeba wyruszyć i odzyskać kompanów. Traps 'n' Treasures łączy w sobie elementy eksploracji, zbierania monet i precyzyjnego skakania z walką (na różne bronie), pływaniem i szybkim poszukiwaniem wyjścia z poziomu (zamiast bossów). Do tego sklepik z bronią, świetna grafika i klimatyczna muzyka. Pomimo brakującego w grze jednego poziomu (las) i raczej zawiłego biegania z kompasem – to jedna z najprzyjemniejszych platformówek na Amigi jaką znam.

Czy możemy liczyć na więcej platformówek?

Od momentu pojawienia się gotowych narzędzi do tworzenia gier na Amigi widać wyraźnie, że coś się ruszyło i w ciągu kilku ostatnich lat pojawia się coraz więcej nowych platformówek. Nie wierzycie? Wypróbujcie Wiz: Quest for the Magic Lantern z 2020 r., dostępne bezpłatnie gry z serii Boxx (cztery części wydane w latach 2014-2023) oraz Trap Runnera (z 2018 r.).

V0yager

Bohater & co.

Mam wrażenie, że współczesną modę na tytuły z przypisami rozpętał filmowy Indiana Jones wraz z premierą Indiana Jones and the Temple of Doom. Podobną tendencję widać w nazewnictwie gier przygodowych LucasArtsów (Zak McKracker and..., Indiana Jones and...). Pewnie wzorowano się na średniowiecznych opisach zespolonych z tytułami, a może to tylko rozgrzewka przed współczesnymi rekordami (najdłuższy tytuł książki składa się z ponad 26 000 znaków, to więcej niż cały ten artykuł). Podczas tworzenia tego zestawienia platformówek na Amigę okazało się, że twórcy gier bardzo często używają spójnika „and" w różnych formach przy nazewnictwie gier. Najczęściej & dotyczy przedmiotów, współtowarzyszy, oponentów albo wydarzeń z gry. Oto, co udało mi się odnaleźć wśród zgrabnie wymyślonych, amigowych tytułów platformówek:

The Amazing Spider-Man and Captain America in Doctor Doom's Revenge!
The Adventures of Quik and Silva
The Aquatic Games: Starring James Pond And The Aquabats
Bazza 'n' Runt
Bubble and Squeak
Bubba 'n' Stix
Charlie Chimp and the Great Escape
Charlie Chimp and the Treasure of Tutankhamun
Cedric and the Lost Sceptre
Draggy and Crocco
Fire and Brimstone
Fire and Ice: The Daring Adventures of Cool Coyote
Flip-it & Magnose: Water Carriers from Mars
Ghouls 'n Ghosts
Ghosts 'n Goblins
Hard 'n' Heavy
Joe & Mac: Caveman Ninja
Larrie and the Robbery of the Ardies
Maxwell Mouse and the Missing Game Mystery
Mister and Missis
Olivier & Company
P.P. Hammer and His Pneumatic Weapon
Pixie and Dixie
Ruff And Reddy In The Space Adventure'
Ruff & Tumble
Scooby Doo and Scrappy Doo
Smart and the Nasty Gluttons
Sinbad And The Throne Of The Falcon
Skull & Crossbones
Slackskin & Flint
Snoopy and Peanuts
Sooty & Sweep
The Sword and the Rose
Tom & Jerry
Tony & Friends in Kellogg's Land
Wiz 'n' Liz

STRATEGICZNA EKSPLOZJA

Droga wiodąca przez Warlords i Celtic Legends do HoMM

Kochana Przyjaciółka miała do zaoferowała graczom pełne spektrum cyfrowej rozrywki, ale na potęgę rodziły się również całkowicie nowe gatunki gier, które towarzyszą nam do dziś. Moje pierwsze wspomnienia związane z grami z Amigi to ogólnie pojęte gry zręcznościowe i przygodowe. Jednak to właśnie na Amidze nastąpiła też istna eksplozja w zakresie gier strategicznych.

Na poprzednim sprzęcie Commodore'a – C-64, mogliśmy już zagrać w taktyczny Laser Squad, gdzie nasza grupa uderzeniowa mogła być wyposażona nawet w miecze świetlne (how cool was that?! :)). Z tego wyrosło UFO: Enemy Unknown, przekształcone później w serię X-Com (jak nazywał się jej sequel UFO, Terror from the Deep), która towarzyszy nam po dzień dzisiejszy – na wszystkich platformach, włącznie z mobile (choć tej wersji nie polecam przez skopiowany, a niedopasowany do ekranu dotykowego interfejs). UFO: EU wyznaczyło nowy gatunek w zakresie produkcji taktyczno-strategicznych i było moją pierwszą grą, przy której spędziłem ponad 24 godziny non stop. To były także początki RTS-ów, u których zarania stoi Mega lo Mania i niezapomniana Dune II: Battle for Arrakis – w bezpośredniej linii przodek Command & Conquer, Warcrafta czy Starcrafta. I jeszcze Civilization, znajdujące się w moim rankingu najlepszych gier ever na podium, kiedy to po pierwszej prezentacji Kazimierza Kaczora w programie Joystick wiedziałem, że to będzie najbardziej pożądana i moja najlepsza gra na świecie (serio, jakbym miał wybrać trzy gry na bezludną wyspę z dostępem do prądu, to na bank byłoby wśród nich właśnie Civilization). Przy tym na Amidze pojawiły się także tytuły, będące inspiracją do powstania kultowej (słowo zapewne nadużywane przy temacie Amigi) serii Heroes of Might and Magic, które zachwycały, pasjonowały i kradły dziesiątki godzin z życia.

Zanim poznaliśmy Heroes of Might and Magic

Might and Magic to przede wszystkim wspaniały RPG, zrodzony na bazie rozwiązań z rewolucyjnego Dungeon Mastera, a na nim wyrosły inne doskonałe serie – Ultima (która z czasem stała się pierwszym MMORPG w historii) oraz Ishar. Jednak to strategiczny spin-off bardziej zapisał się w dziejach, kto bowiem z nas nie grał w jakąś część „Hirołsów", zwłaszcza w „trójkę"? Do powstania słynnej serii HoMM, zapisanej na stałe

w annałach historii gier, przyczyniły się dwie produkcje z Amigi...

Warlords

Były to czasy, gdy one-man army mogło przyczynić się do stworzenia całej gry. Tak zdarzyło się Éricowi Chahiemu, podobnie było w przypadku Steve'a Fawknera, odpowiedzialnego za Warlords. To pierwsza strategia, przy której nie wyłączałem komputera, idąc spać, bo były problemy z save'ami na Amidze, więc jak nie zakończyło się rozgrywki w przeciągu kilku, kilkunastu godzin, trzeba było pójść spać przy wciąż włączonym sprzęcie, by nie stracić dokonań w całej kampanii. W Warlords zostajemy wrzuceni w krainę bardzo mocno inspirowaną twórczością Tolkiena, wszystko toczy się na jednej, niezmiennej mapie. Wcielamy się w postać jednego z ośmiu władców frakcji, biorąc pod swoje rozkazy krasnoludy, elfy, ludzi, orki i podobne nacje, do wyboru był również Lord Bane, zarządzający ogrodzonymi pasmami górskimi Krainami Śmierci, wyraźnie inspirowany władcą Mordoru. Tylko położenie geograficzne terytorium Bane'a było inne – północny wschód zamiast południowego wschodu (notabene, wśród modów do HoMM znajdziemy wierne odwzorowanie Śródziemia).

Klimat gry budowany jest zatem już na starcie, choć nie jest podparty specjalnie złożoną fabułą – po prostu musimy zdominować pozostałe frakcje, przejmując miasta i niszcząc wraże armie. A właśnie armie są kluczowe, gdyż można je budować na bazie zróżnicowanych jednostek. Od podstawowych po bardziej unikalne, których produkcja dostępna jest tylko w konkretnych miastach. Zawsze satysfakcjonujący jest moment podbicia miasta, w którym możliwa będzie produkcja słoni bojowych czy jednorożców. Jednostki charakteryzowane są tylko przez najbardziej podstawowe parametry, takie jak siła ataku oraz zasięg ruchu, zdarzają się także smaczki: gryfy i smoki, jako jednostki latające, nie mają spowolnień wynikających z ukształtowania terenu, równie szybko poruszają się po wyznaczonych drogach, jak wśród wzgórz oraz lasów. Bardziej istotna jest za to szybkość ich produkcji oraz koszta utrzymania.

Rozgrywka w Warlords jest czysto strategiczna – w trakcie batalii możemy tylko oglądać, jak niszczone są kolejne jednostki naszej bądź armii przeciwnika. Już tutaj dostrzeżemy bohaterów, nie tylko stanowiących bardzo istotny potencjał bojowy, ale także zdolnych do eksploracji ruin, świątyń czy bibliotek, by odnajdywać przeróżne bonusy (relikty, specjalne jednostki itp.), a nawet wypełniać proste questy. Co

Warlords

Celtic Legends

Heroes of Might and Magic III

ciekawe, gra nie jest skierowana wyłącznie do jednego gracza, każdej frakcji można było przypisać poziom trudności albo... zamienić ją na żywego przeciwnika. Hot seat nawet na 8 osób! Choć już przy walce z samym CPU są podstawy dyplomacji, raczkujące jeszcze, to nie ma problemu, by zaatakować sojusznika bez wypowiedzenia wojny. To w swoim czasie był szok i pozycja, od której wprost nie można było się oderwać.

Celtic Legends

Warlords (strategia doczekała się czterech części i spin-offów) postawiło pierwszy krok, następne należały do mniej znanej i mniej popularnej produkcji, która stanowiła podstawę do stworzenia przyszłego Heroes of Might and Magic. Raz, że była świetna od strony audiowizualnej, włącznie z prostym intrem i dużymi, animowanymi sprite'ami obrazującymi różnorodne jednostki, a także odgłosami i muzyką ze szkockimi dudami w tle. Dwa, że w grze dostaliśmy podstawowe podłoże fabularne, przedstawiające starcie dwóch magów, ale de facto to jest klasyczne „good vs. evil".

Pomimo tego, że mamy tylko dwie strony konfliktu, Celtic Legends zachwyca zróżnicowaniem jednostek po obu stronach. To nie tylko klasyczna „biedna pier* piechota" i gobliny, ale trolle, orki, cyklopy i czarnoksiężnicy, a nawet smoki, anioły i... archanioły (jakby kogoś intrygowały inspiracje i korzenie HoMM). W Celtic Legend dostaliśmy także różnorodne mapy i scenariusze, a co najważniejsze: bitwy są rozgrywane taktycznie. Na odrębnym ekranie, podzielonym na heksy, z armiami osadzonymi po obu krańcach planszy. Bohaterowie mogą także przemieszczać się i walczyć wręcz (jak w HoMM IV), a nie tylko rzucać zróżnicowane czary: od wzmocnień i leczenia, przez miotanie fireballi, po teleportacje jednostek i przywołanie dodatkowych na pole walki. Idą za tym bardziej rozbudowane statystyki, jak np. poziom zdrowia jednostek (w Warlords przy starciu: albo ginęła, albo walczyła dalej). Poza potyczkami w terenie w Celtic Legends pojawiają się także walki o zdobycie zamków, wciąż uproszczone, ale bez dwóch zdań stanowiące inspirację dla przyszłych oblężeń miast w HoMM.

O ile sama kampania w Celtic Legends niesamowicie wciąga i stawia taktyczne wyzwania, to klasyczne „good vs. evil" można rozgrywać we dwoje, stojących naprzeciw siebie graczy. Oprawa graficzna i rozwiązania zastosowane w grze stanowią fascynującą historię, którą chce się rozegrać i doprowadzić do finalnego zwycięstwa.

Tak narodzili się Heroes of Might and Magic

Nie ma co ukrywać, kultowa seria swoje korzenie miała właśnie w tych dwóch tytułach, by nie powiedzieć, że wręcz stanowiła kontynuację Celtic Legends. Samo Heroes of Might and Magic miało momenty wzniosłe, kultowa „trójka" z licznymi rozszerzeniami (o fanowskich modach nie wspominając, czy edycja HD wydana po latach) i godna jej imienia „piątka" są jednymi z najlepszych gier w historii. Oczywiście jak każda seria HoMM zaliczyła momenty zapaści, z czego po siódmej odsłonie, w której dokonano fatalnej zamiany heksów na kwadratowe pola, nie podniosła się przez blisko dekadę. Mam nadzieję, że kalkulacje Ubisoftu, stawiającego na popularne, openworldowe tasiemce jednak przywrócą do życia Heroesów, którzy choć obecnie niszowi, wciąż mają miliony fanów. Tymczasem temat kapitalnie zajęło (po bardzo długim wczesnym dostępie) Songs of Conquest, które zdecydowanie polecam. Na razie dostępne jest tylko na PC. Warto jednak pamiętać, od czego to wszystko się zaczęło i że geneza Heroes of Might and Magic ma ścisłe związki z Amigą. Zapamiętajcie tę kolejność: Warlords, Celtic Legends, HoMM.

Kali

Gamepad do CD32 nie był wygodny, a do tego krzyżak psuł się na potęgę.

Amiga CD32

Pierwsza 32-bitowa konsola piątej generacji

Microcosm było wizytówką możliwości konsoli i wbudowanego czytnika CD-ROM.

Ulimate Body Blows było jedną z najlepszych bijatyk w tamtych czasach.

Super Stardust oszałamiał wykonaniem oprawy graficznej, a w konsolowej edycji dostał zupełnie inny soundtrack.

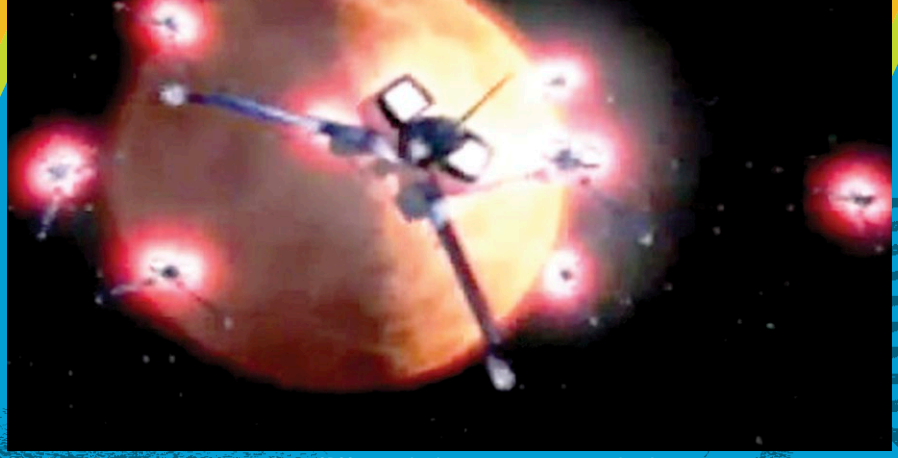
Nie inaczej – Amiga CD32 jest pierwszą 32-bitową konsolą z napędem CD-ROM (nie licząc niszowego i dostępnego wyłącznie w Japonii FM Towns Marty, zaliczanego do konsol czwartej generacji). Zaczynałem swoją przygodę z konsolami od Ameproda TVG-10 w 1985 r., później grałem na różnych komputerach, ale to wraz z CD32 ewoluowało u mnie nieustające zamiłowanie do konsol. Sprzęt, który debiutował w 1993 roku, kupiłem zaraz po premierze. W tym miejscu ciekawostka: Polska była trzecim krajem na świecie, gdzie Commodore zaprezentował swoją konsolę piątej generacji (12 sierpnia 1993 r. w hotelu Sobieski).

Amiga CD32 powstała na bazie bebechów A1200 z dodatkowym chipem Akiko dołożonym jako wsparcie dla gier 3D z teksturami, które na CD32 działały lepiej niż na standardowej Tysiącdwusectce – tak było w przypadku Alien Breeda 3D i Glooma. Oprócz 2 MB RAM konsola została wyposażona w 1 MB ROM z Kickstartem 3.1 oraz zaledwie 1 kB miejsca na zapisy stanów gier. Trzeba było zatem oszczędnie gospodarować save'ami. Standardowe wyposażenie CD32 obejmowało dwa porty DB9 dla kontrolerów, złącze klawiatury Mini-DIN, gniazdo słuchawkowe. Na frontowym panelu znajdował się potencjometr głośności i przycisk reset. Wyłącznik umieszczono z tyłu konsoli. Za zaślepką ukryto złącze umożliwiające rozbudowę CD32, ale najważniejszym elementem Amigi był CD-ROM podwójnej prędkości (300 kB/s). Dwukrotnie szybszy od modelu stosowanego w poprzedniczce, Commodore CDTV, debiutującej w marcu 1991 r. Na Amidze CD32 można było więc odtwarzać płyty CD-Audio, a po umieszczeniu wewnątrz obudowy modułu Full Motion Video – także filmy w formacie Video CD. Nieco wcześniej podobne możliwości w zakresie filmów oferowała konsola Philips CD-i.

Exclusive'y i najlepsze wersje amigowych hitów

Poza dwoma grami na płycie dołączonej do konsoli – platformówką Oscar i kapitalnym RTS-em Diggers – pierwszym tytułem, jaki kupiłem, był Microcosm – w swojej epoce ewenement, wykorzystujący dobrodziejstwa nośnika optycznego. Przeżyłem szok, kupując na giełdzie wersje limitowaną z dodatkową płyta z OST oraz koszulką, która i tak na mnie nie pasowała, za... 140 zł. Ustawa o ochronie praw autorskich weszła w życie dopiero w 1994 r., człowiek traktował piraty jako coś normalnego (na giełdzie wciąż najpopularniejszym programem było X-Copy, odpalone na każdym stoisku z grami ;)) i choć miałem już pierwszy oryginał na C64, a na A500 pojedyncze tytuły (w tym Birds of Prey z prawie 200-stronicowym podręcznikiem), to jednak przy oryginalnym Franko: The Crazy Revenge za 20 zł wydatek 140 PLN był szokujący. Ale warto było zapłacić za ponad pięciominutowe intro filmowe, łączące ray tracing z nagraniami aktorów. Do mojego mieszkania przychodziły pielgrzymki kumpli z liceum. Samą grę, będąca tunelową strzelaniną, w której zostajemy zminiaturyzowani i wstrzyknięci do ludzkiego organizmu, wymasterowałem do tego stopnia, że całość przechodziłem za jednym zamachem w kilkadziesiąt minut. Później podobny szok wywołało intro do Alien Breed: Tower Assault, które również pojawiło się w wersji gry na Amigę CD32. Unikalnych gier na nową konsolę Commodore'a nie było zbyt wiele, najczęściej pojawiały się ulepszone wersje tytułów z A500 i A1200, oferujące muzykę CD-Audio i nagrania głosowe dialogów (jak w Simon the Sorcerer), albo dodatkowe filmiki lub ulepszenia w grafice (np. wściekle kolorowe tła w Zoolu). Ciekawostką i pionierskim pomysłem była możliwość włożenia do napędu płyty z własną muzyką podczas gry w Worms i słuchania podczas zabawy ulubionego soundtracku.

W przeciągu niecałego roku obecności Amigi CD32 na rynku (do premiery we wrześniu 1993 r., do bankructwa Commodore'a 29 kwietnia 1994 r. upłynęło zaledwie osiem miesięcy), ostatnia amigowa konsola doczekała się biblioteki gier złożonej z aż 150 tytułów. Dzięki Amidze CD32 mogłem wreszcie zagrać w trzecią odsłonę ukochanej serii bijatyk – (Ultimate) Body Blows, Little Divila, Defender of the Crown II oraz Pirates! Gold, czyli ulepszoną wersję znakomitego tytułu Sida Meiera. Co ciekawe, kultowy i oszałamiający wykonaniem Super Stardust dostał zupełnie inny soundtrack w wersji konsolowej – oryginalny, z Amigi, miałem zgrany na kasetę i osłuchany dokumentnie, więc zaskakującą zmianę muzyki odnotowałem z miejsca. Przy tym tytule jestem też dumny z jednej z najbardziej zaawansowanych porad do rubryki Tipy i Kody, opublikowanych w magazynie Top Secret. Gra nie miała standardowych save'ów, zamiast tego po przejściu etapu otrzymywaliśmy dwunasto-



Alien Breed: Tower Assault w wersji na Amigę CD32 otwierało filmowe intro trwające ponad siedem minut.

literowy kod. Zastanowiło mnie, że po jego wprowadzeniu miałem odtworzone dokładnie takie same osiągnięcia i odblokowane te same bronie. Notując dziesiątki kodów i opisując stan gry w zeszycie, zacząłem je ze sobą porównywać. Ostatecznie udało mi się rozszyfrować co oznacza oraz za co odpowiedzialne jest 9 z 12 liter (ostatnie trzy były generowane według nieznanego mi klucza, ale doświadczeniem podzieliłem się z redakcją i czytelnikami, za co otrzymałem gratulacje).

Przeskok z joysticka na gamepada

Solidną nowością był kontroler. Pegasusem gardziłem jako sprzętem archaicznym (od małego stawiałem na nowości technologiczne), sporadycznie miałem kontakt ze SNES-em, ale jak każdy w tamtych czasach – poza klawiaturą i myszką, grałem przede wszystkim joystickiem. Zamiana na gamepada, który miał cztery główne przyciski i dwa boczne, była zaskakująca. Wreszcie Mortal Kombat nabrał nowych barw! Problem w tym, że gamepad CD32 nie był ani wygodny, ani nie powalał jakością wykonania. Najgorzej było z d-padem, gdyż krzyżak z kierunkami został osadzony na kółku. Po mocnym eksploatowaniu wyłamywały się plastikowe wsporniki, utrzymujące właściwą pozycję owego kółka, przez co zaczynało ono swobodnie obracać się. I zachowaj tu teraz precyzję... Poradziłem sobie z tym samodzielnie, chałupniczo. Rozkręciłem pada, pociąłem szpilki na krótkie, metalowe kawałki, które podgrzałem i osadziłem w kółku w czterech miejscach, tam gdzie wcześniej znajdowały się plastikowe zabezpieczenia. Tak przygotowany pad był niemalże niezniszczalny (przesadzam, ale i tak wypadał dobrze na tle standardowej konstrukcji).

Rozbudowa

Dzięki pomocy Norby'ego udało mi się sprawnie rozbudować konsolę. Dokupiłem moduł Paravision SX-1, przez który podłączyłem zewnętrzną stację dysków, klawiaturę, poszerzyłem RAM z 2 do oszałamiających 8 MB, dodałem też pierwszy, zewnętrzny dysk twardy o pojemności 80 MB, a także modem. I na takim właśnie konfigu po raz pierwszy odwiedziłem Internet, już w połowie lat 90! Co istotne: taka konfiguracja nie była do udźwignięcia przez standardowy zasilacz konsoli. Jednak znajomy Norby'ego z giełdy przygotował dla mnie dodatkowy zasilacz wymontowany z PC. Sprzęt zatem odpalałem na dwa guziczki: najpierw zasilacz zewnętrzny, a później zasilanie do konsoli. Całość zajmowała na stole ponad metr kwadratowy i z kompletem migających diod wyglądała jak radziecki wehikuł czasu ;). Sama konsola została wyposażona w tajne boot menu, do którego można było dostać się po podłączeniu myszki do drugiego portu i przytrzymaniu obu przycisków w trakcie uruchamiania

Specjalne moduły, jak Paravision SX-1, umożliwiały przerobienie konsoli na odpowiednik A1200 i jej rozbudowę.

sprzętu. Jednak większość opcji nie była użyteczna na konsoli, poza możliwością przestawieniu systemu z PAL na NTSC. Świat jednak zmienił się, gdy na ekranie pojawił się Workbench – graficzny interfejs użytkownika, z okienkami, którego rozwiązania później Microsoft skopiował w Windows 95. FFNews do Usenetu i grup dyskusyjnych, Yam do poczty, AmIRC do IRC-owania – i życie stało się piękniejsze! W tamtych czasach nie było jeszcze Google'a, ale działało już Yahoo jako indeks stron i wyszukiwarka, choć sięgało się wtedy także po inne rozwiązania, mogące zaprowadzić na krańce Internetu, czegoś co dziś określa się mianem dark web. Cały sprzęt sprzedałem w czasach pierwszego PlayStation (czego żałuje, ale finanse były kruche względem planów), ale swoje najstarsze teksty do PSX Extreme (pomijając debiut, z odręcznie napisanym na kartkach opisem do Vandal Hearts ;)) stworzyłem właśnie na tak rozbudowanej Amidze.

Amiga CD32 nie odniosła sukcesu – w trakcie krótkiego żywota tego wspaniałego sprzętu sprzedano ok. 100 tysięcy egzemplarzy w Europie i Kanadzie, ostatnia konsola Commodore'a praktycznie nie istniała w Japonii i USA (gdzie w momencie jej premiery zablokowano sprzedaż produktów firmy Commodore). Jednak wina nie tkwiła w samym sprzęcie. To była przedostatnia Amiga, jaka powstała, gdyż Commodore chylił się ku upadkowi i zbankrutowało niecały rok po premierze CD32. W swoim czasie była jednak najlepiej sprzedającym się sprzętem z CD-ROM-em, wyprzedzając sprzedaż napędów optycznych do PC oraz modułów Sega Mega-CD (CD-ROM do Segi Mega Drive). Dla mnie Amiga CD32 to kawał pięknej, acz tragicznej historii, którą z nostalgią wspominam i zapamiętam na całe życie.

Kali

VIDEO CREATOR I TELEDYSKI DOMOWEJ ROBOTY

Brytyjska firma Almathera wydała na CD32 jedną z najciekawszych aplikacji dla kreatywnych słuchaczy płyt CD-Audio – to Video Creator – narzędzie, które umożliwia projektowanie własnych teledysków na bazie animacji i obrazów połączonych płynnymi przejściami oraz efektów 2D/3D zaczerpniętych z dem do utworów z płyt CD-Audio. Video Creator został wyposażony w moduł umożliwiający losowanie efektów, więc teledyski tworzyła dla nas Amiga CD32. W tym samym czasie Atari Jaguar dostał wsparcie Jeffa Mintera z Virtual Light Machine – narzędziem do wizualizacji muzyki z CD-Audio przypominającym wtyczki do Winampa.

EMULACJA

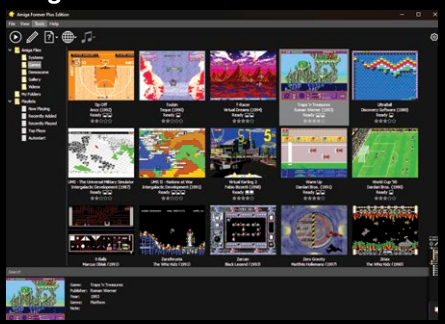
czyli tanie udawanie Amigi (bez migotania)

Najbardziej rozpoznawalny emulator pojawił się na PC w 1995 roku. Wtedy jego skrót rozszyfrowywano jako Unusable Amiga Emulator – głównie za sprawą błędów i problemów z uruchamianiem Amigi. Prawie 30 lat później UAE dorósł do poziomu, na którym nie tylko emulacja, ale i konfiguracja całego procesu jest błyskawiczna i komfortowa. Jak nie macie pod ręką Amigi – wystarczy WinUAE.

Niezbędnik pecetowego amigowca

Emulacja Amigi w Windows nie sprowadza się jednak wyłącznie do pobrania i uruchomienia WinUAE. Oprócz samego emulatora musimy także mieć pod ręką kopię Kickstartów 1.3/2.0/3.1 (odpowiednik BIOS w PC, zawierający znaczną część systemu operacyjnego Amigi 500/600/1200) oraz gry. Te ostatnie najczęściej dostępne są w formatach ADF i DMS (obrazy dyskietek), rzadziej jako pliki HDF (obraz dysku twardego, tzw. plikopartycja). Emulator i Kickstart (oraz pad lub prawdziwy joystick) otwierają drogę do pokaźnej bazy gier, z który wiele dostępne jest za darmo (współczesne porty i zręcznościówki, które znajdziemy m.in. w serwisie itch.io). Być może będzie też trzeba się odrobinę douczyć w zakresie obsługi AmigaOS i Workbencha, bo w takich wariantach często dostępne są gry w formie archiwów (LHA, ZIP) zawierających gry połatane pod kątem WHDLoad i uruchamiania z amigowych partycji (w przypadku emulatora – plikopartycji HDF lub bezpośrednio ze wskazanego katalogu). WinUAE to w obecnej wersji kompleksowy, wielofunkcyjny kombajn do emulacji Amigi, który może posłużyć także do symulowania pracy najmocniejszych konfiguracji z kartami graficznymi i PowerPC na pokładzie, a więc gier wymagających RTG, Warp 3D i WarpOS/PowerUp. Tłumacząc te nazwy na język PC: DirectX, OpenGL oraz podsystem do komunikacji i uruchamiania aplikacji na procesorach PowerPC. Tak przygotowany zestaw emulatora z obsługą 3D i PowerPC da nam okazję do wypróbowania amigowego WipEouta 2097, Descenta, Quake'a I i II, Shogo oraz Heretica II. Nie ma co udawać, że wszystkie topowe tytuły 3D są dostępne na PSX-a i PC. Więc szkoda zachodu, lepiej skupić się na klasyce. WinUAE ma swoje zalety, ale i wady – w interfejsie emulatora mniej doświadczeni użytkownicy czasami się gubią, ale nawet dla UAE są łatwiejsze w obsłudze alternatywy.

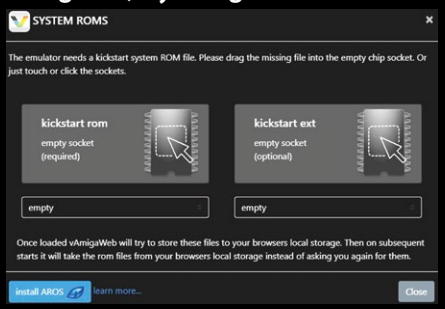
Amiga Forever



Pomimo lat rozwoju – to nie UAE jest dziś najwygodniejszym i najbardziej przystępnym rozwiązaniem w zakresie emulacji Amigi. Ten tytuł należy się Amiga Forever 10 – pakietowi rozwijanemu przez Cloanto (dawniej producent m.in. edytora Personal Paint, dziś firma władająca Kickstartami). Amiga Forever 10 oferowany jest w trzech wariantach – Value Edition z Kickstartem 1.1, 1.2 i 1.3 za 80 zł, Plus Edition (komplet Kickstartów z 2.0 i 3.1 włącznie oraz ok. 100 gier) za 160 zł oraz w wersji Premium za 240 zł (dodatkowe materiały historyczne, filmy i obrazy 3 płyt ISO). Edycje Plus i Premium wyposażono w aplikację Amiga Explorer ułatwiająca transfer danych pomiędzy Amigą a PC połączonymi kablem szeregowym. Włoska firma ma także w swojej ofercie zestaw 100 gier (będących elementem edycji Plus) za ok. 40 zł.

Amiga Forever 10 oferuje zgrabny interfejs (w tym spopularyzowaną przez THEA500 Mini „karuzelę"), z ocenami i opisami. Najbardziej opłacalnym wyborem wydaje się być Plus Edition, w którego skład wchodzi ponad 100 demoscenowych produkcji, a także niemal setka gier, wśród nich wiele naprawdę dobrych tytułów gotowych do grania (Arkanoid, Black Viper, Deluxe Galaga, Dr. Mario, Epsilon 9, Exile, Flight of the Amazon Queen, Football Glory, Goal, Hannibal, Hilt I & II, Hyperion, Kick Off 1-3, Lethal Xcess, Lost Dutchman Mine, Lure of the Temptress, Megaball, Nippon Safes Inc., Obsession Pinball, Pac-Mania, Ports of Call, Soccer Kids, Starbase 13, Traps 'n' Treasures). Do tego różne wersje AmigaOS – do pracy lub zabawy. Co istotne – pliki Kickstartów w różnych wariantach kupione wraz z Amiga Forever 10 możemy wykorzystać w innych emulatorach. Obok komputerów na dyskietki – Amiga Forever może także udawać konsole – CDTV i CD32.

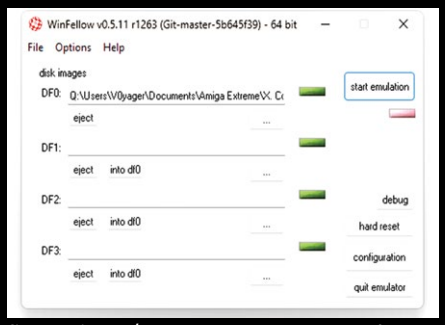
vAmigaWeb, czyli Amiga online



Błyskawiczny sposób na amigowe granie? Wystarczy przeglądarka WWW i ADF (obraz dyskietki) z ulubioną grą. Zaglądamy na stronę vAmigaWeb, decydujemy, jakiego Kickstartu użyć i wskazujemy plik zawierający grę. Jeśli nie mamy ze sobą Kickstartu – emulator online proponuje nam zamiennik – ROM z AROS (AROS Research Operating System), czyli systemu operacyjnego, którego twórcy starają się odtworzyć zachowanie AmigaOS. Na vAmigaWeb da się grać na klawiaturze (kursory + spacja) lub na ekranie dotykowym tabletu lub smartfona. Stan gry możemy zapisać w pamięci podręcznej przeglądarki, korzystając z opcji „take snapshot". Stronę WWW AROS-a warto odwiedzić, chociażby po to, by na przyszłość mieć zawsze pod ręką stworzony na potrzeby tego systemu operacyjnego odpowiednik Kickstartu Amigi.

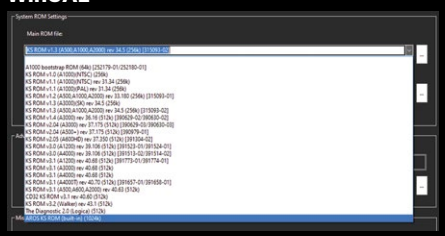
WinFellow

Obok WinUAE – Fellow to jeden z najdłużej rozwijanych emulatorów Amigi na PC (pierwsza edycja wydana w 1997 roku). Jest też częścią pakietu Amiga Forever, obok WinUAE. WinFellow ma jedną miłą cechę – nie stara się udawać nowszych modeli Amig – to narzędzie do symulowania pracy modeli z układami gra-



ficznymi OCS/ECS: A1000, A500, A500 Plus, A2000, A3000 i A600, nie uwzględnia CDTV, Amigi 1200 i CD32. W zupełności wystarczy do grania w większość popularnych tytułów z Amigi. Konfiguracja emulatora sprowadza się do wyboru modelu Amigi, wskazania katalogu z Kickstartem (od 1.1 do 2.0, można wykorzystać pliki Amiga Forever Plus) oraz obrazu dyskietki do uruchomienia. Warto zapamiętać, że podczas działania WinFellow możemy wywołać menu konfiguracyjne klaiwszem [F11], a przypisanie obsługi myszy PC Amidze przełączamy [F10].

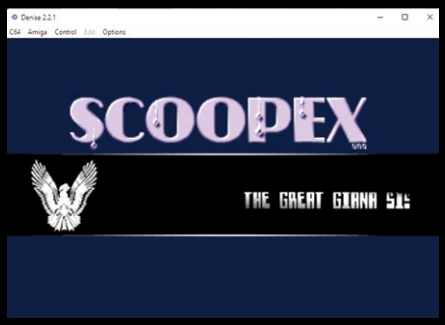
WinUAE

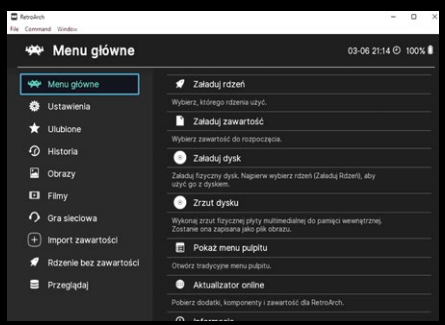


Nie będę się rozpisywał o wadach i zaletach WinUAE – dla dotychczasowych fanów Amigi to obowiązkowe narzędzie do symulowania różnych modeli Przyjaciółek. Mimo wszystko – WinUAE jest łatwe w obsłudze nawet dla początkujących. Po uruchomieniu emulatora wystarczy wybrać zakładkę Quickstart, pozostawić domyślny wariant symulowanej Amigi w sekcji Model Amigi 500 i wskazać obraz dyskietki do uruchomienia obok pola DF0: przyciskiem Select image file. Klikając Start – uruchamiamy emulator. W razie potrzeby klawisz [F12] zaprowadzi nas do opcji konfiguracyjnych WinUAE. Niewiele trzeba, by zacząć zabawę z tym emulatorem, aplikacja samodzielnie wykrywa podłączone kontrolery (w tym pady), a także zainstalowane w domyślnych katalogach pliki Kickstartów (z pakietu Amiga Forever). Jeśli nie mamy właściwego Kickstartu do uruchamiania gier – WinUAE może nam zaoferować wbudowany plik AROS-a. To powinno wystarczyć na początek.

Denise, RetroArch, FS-UAE

Nie mam już miejsca, by rozwodzić się nad innymi narzędziami do emulacji Amig. Warto jednak zapamiętać trzy powyższe nazwy. Denise to dualny emulator do zabawy w gry





z Commodore 64 i Amigi, który podobnie jak inne aplikacje tego typu korzysta z Kickstartu AROS-a. Wygodnym frontendem do emulacji Amigi może być również RetroArch, który zamienia PC w multiemulator o wygodnym interfejsie (wystarczy pobrać rdzeń PUAE i wskazać obraz dyskietki – wszystko obsługujemy padem). Jest jeszcze wspaniała miniatura – FS-UAE, służący do przygotowania paczek składających się z emulatora i gry w jednym – takie rozwiązanie jest gotowe do grania od razu po uruchomieniu. Gry amigowe w postaci plików gotowych do uruchomienia na PC oferują m.in. serwisy Games Nostalgia oraz TheCompany (w drugim przypadku, za większość popularnych gier trzeba zapłacić!). Niestety to nie jest oficjalna dystrybucja, dlatego poniżej dołączamy ramkę z przydatnymi adresami i masą gier, a także sugerujemy sięgnięcie do przygotowanego dla was wirtualnego cover disku.

VOyager

Pad albo joystick

Do grania w emulowaną Amigę warto dokupić joystick. Pad od konsoli będzie niezły, ale nic tak nie podnosi jakości zabawy jak klasyczny kontroler. Spośród dostępnych obecnie opcji możemy zdecydować się na joystick od THEC64 Mini/Maxi (raczej tandetny), nieco lepszy SpeedLink Competitio Pro, albo poszukać arcade sticka na USB. Dostępne są również adaptery umożliwiające podłączanie klasycznych joysticków ze złączem DB9 do PC. Najlepsze chyba jednak przed nami – bo w tym roku ma pojawić się na rynku Unithor – klasyczny joystick z solidnym wyposażeniem, podłączany do PC lub Amigi.

Emulatory

Amiga Forever https://www.amigaforever.com
WinUAE https://www.winuae.net
FS-UAE https://fs-uae.net
WinFellow https://petschau.github.io/WinFellow/
RetroArch https://www.retroarch.com/
Denise https://sourceforge.net/projects/deniseemu/
AROS http://www.aros.org
vAmigaWeb https://vamigaweb.github.io
TheCompany https://thecompany.pl
Games Nostalgia https://gamesnostalgia.com

Gry na Amigę

Amiga Future https://www.amigafuture.de/app.php/dlext/index
Ami Sector One https://www.exotica.org.uk/mirrors/ami_sector_one/
Rodzynki PPA.pl https://www.ppa.pl/rodzynki/
Games-Coffer https://gamescoffer.co.uk/amigagames.php
Gremlin Graphics Rold http://gremlinworld.emuunlim.com
Factor 5 http://www.factor5.com/downloads.shtml
Thalion http://thalion.exotica.org.uk
Rise of the Rabbits, Tiny Galaga, Tiny Bobble, Tiny Invaders https://www.abyss-online.de
Metal Gear, Knightmare https://hoffman.home.blog
Turbo Sprint AGA https://mcgeezer.itch.io/turbo-sprint
Ambermoon Advanced https://github.com/Pyrdacor/Ambermoon-Advanced
Agony https://www.francksauer.com/
Glubble https://www.pouet.net/prod.php?which=96577
Sensible World Of Soccer 2020 https://www.sensiblesoccer.de/swos-2020

JOTD, JST, WHDLoad

Łatki i konwersje arcade

Na łamach Amiga Extreme gościmy niezwykłego człowieka. Udało nam się porozmawiać z Jeanem-Françoisem „JOTD" Fabre – autorem JST, narzędzi i poprawek do gier działających z WHDLoad (system do uruchamiania gier dyskietkowych z dysku twardego), obecnie kimś, kto tworzy dla Amig porty gier arcade. Najnowsze jego osiągnięcia znajdziecie na stronie https://jotd666.itch.io, a my publikujemy porty gier JOTD w paczce, którą nazwaliśmy Wirtualny Cover Disk.

Amiga Extreme: Jak spotkałeś na swojej drodze Amigę i co dziś myślisz o zetknięciu z tym komputerem? Używasz jeszcze prawdziwej Amigi?
Jean-François „JOTD" Fabre: Słyszałem o Amidze, ale nigdy się do niej nie zbliżyłem. Widziałem tylko Atari ST, do czasu, kiedy mój przyjaciel, który miał Amigę 500 K1.2, nie pokazał mi Lemmings i Marble Madness w 1991 r. Byłem zachwycony i kilka tygodni później kupiłem A500. Ewoluowałem do A1200T, a teraz zdegradowałem ją do znacznie prostszego komputera stacjonarnego: A1200 z dyskiem twardym i akceleratorem, aby móc dalej cieszyć się grami bez dyskietek, ale na właściwym poziomie. Trudno to wyjaśnić, ale grania na prawdziwej maszynie nie da się porównać z używaniem emulatora. Uruchamia się w sekundę, nie wydaje żadnego dźwięku i... nie jest to prawdziwa maszyna!

AE: Stworzyłeś niemal pół tysiąca instalatorów do gier dla WHDLoad (dokładnie 486 gier na 2731 wszystkich dostępnych plus dwa dema), wcześniej ok. 165 instalatorów JST wraz z Keithem. Mogę wysnuć wniosek, że raczej nie interesujesz się demosceną, a wersji gier z cracktrami (o czym można przeczytać w readme do pakietu JST) – unikasz. Możesz oszacować, ile czasu poświęciłeś na rozgryzanie loaderów, odzyskiwanie danych z dyskietek i zrozumienie działania zabezpieczeń antypirackich?
JOTD: Nie przepadam za crackami, ponieważ gdy zaczniesz wspierać cracki, ktoś może wysłać ci inny crack i będziesz musiał go wspierać. Xenon 2 ma 6 oficjalnych wersji, Lemmings ma 9. Oryginałów mamy na głowie dość, choć nie mam zamiaru zapobiegać powstawaniu cracków. Jeśli zmiany będą niewielkie, dostosuję je.

Oczywiście nie mogę oszacować czasu spędzonego. Zacząłem od Qwaka w 1995 roku, bez zabezpieczeń, ale z loaderem NDOS, który musiałem zrozumieć. To był dobrze zainwestowany czas, ponieważ ten loader (Roba Northena) jest powszechnie używany w setkach gier. Omijanie zabezpieczeń nie było tym, co wolałem. Czasami może to być zabawne, szczególnie w przypadku gier Sierry i ich interpretera lub gier Delphine, ale jeśli ktoś już wykonał tę pracę, wolę ponownie wykorzystać ją i przyznać tej osobie zasługi. Tworzenie niestandardowych programów ładujących ścieżki nie jest tym, co preferuję, ale gdy zadziała – rozgryzienie ich daje ogromną satysfakcję, szczególnie z RawDIC, który potrafi czytać dyski MFM, a nawet IPF w sposób przyjazny dla systemu.

AE: Przygotowanie którego z installerów zajęło ci najwięcej czasu?
JOTD: 7 Cities of Gold jest prawdopodobnie najtrudniejszym przypadkiem ze wszystkich. Musiałem stworzyć tabelę relokacji Kickstartu i dostosować WHDLoad kickemu do wersji Kickstartu 1.1, jedynego na którym 7 Cities of Gold działa poprawnie, wszystko tylko dla tej gry. Moja stara adaptacja nie działała poprawnie i była uszkodzona przez ponad 15 lat, ponieważ próbowała działać na wersji K1.2 lub K1.3. Teraz działa idealnie.

Datastorm miał paskudną ochronę, którą niepoprawnie ominąłem, ale zamiast się zawiesić, gra działała na 68020+, ale bez dźwięku. Naprawiłem to po latach.

Future Wars również zostało błędnie złamane. Zaadaptowałem teraz prosty crack. Nie wiem, w jaki sposób to działa, ale działa świetnie!

Agony miało wiele problemów z pamięcią, naprawienie ich wszystkich zajęło dużo czasu. To samo tyczy się Jamesa Ponda (wiele problemów z blitterem). Lista jest długa, ale naprawianie gry może zająć od 2 godzin do kilku dni, czasami błędy pozostają nienaprawione przez lata, dopóki nie pojawi się odpowiednie narzędzie (WinUAE!) lub pomysł. Dzięki WinUAE naprawianie gier jest o wiele łatwiejsze i szybsze. Czasem na prawdziwej A1200 z HRTMon był to prawdziwy koszmar, niekiedy w poważniejszych przypadkach musiałem odpalić starą A500 z ActionReplay MK3.

AE: Były jakieś zabezpieczenia/dyskietkowe loadery, których nie pokonałeś?
JOTD: Raz czy dwa prosiłem o pomoc. Na przykład nienawidzę blitterowego dekodowania MFM, a Stingray zaoferował swoje wsparcie przy dwóch grach. Galahad pomógł mi z zabezpieczeniem przed kopiowaniem RN w Magic Pockets. Złamałem kilka, ale to było sprytniejsze. Czasami też myślałem, że złamałem grę, ale pozostały pewne paskudne sumy kontrolne. Naprawdę lepiej jest modyfikować grę, która mi się podoba, aby móc nią poprawnie przetestować, dodać przeskakiwanie poziomów i sprawdzić, czy wszystko działa poprawnie. Pokonanie zabezpieczeń jest częścią tego zadania, ale prawdziwym wyzwaniem jest zapewnienie prawidłowego działania gry na dowolnym komputerze. A ochrona to tylko jeden z wielu problemów. Prawdziwymi bohaterami w dziedzinie zabezpieczeń dyskietek są Mr Larmer, Galahad i Codetapper. Po prostu podążałem za nimi. Stingray jest również bardzo dobry, ale pozostało mu niewiele twardych orzechów do rozgryzienia, które jeszcze nie zostały złamane, ponieważ dołączył do zespołu znacznie później. Ale radzi sobie z naprawianiem wersji demonstracyjnych i niemożliwymi usterkami sprzętowymi.

AE: Zdarzyły się w czasie tej długiej przygody z JST i WHDLoad jakieś zaskakujące odkrycia?
JOTD: Pierwsze to jak „twórcze" mogą być niezgodności. Nawet jeśli Motorola i Commodore ciężko pracowali, aby zachować kompatybilność w high-endowych Amigach, nadal istniały dziesiątki powodów, dla których gra mogła działać nieprawidłowo, powodować problemy z wyświetlaniem lub dźwiękiem albo zawieszać się na komputerze innym niż z Motorolą 68000.

Również fakt, że programiści opublikowali kilka wersji tej samej gry. Różnica była ledwo zauważalna, ale twórcy poprawili grę, gdy musieli ją wypuścić w nowej partii dyskietek lub w wersji budżetowej. Czasami dodano zabezpieczenia, ale w większości przypadków były to poprawki błędów! Trzymam kciuki za taki profesjonalizm. W niektórych rzadkich przypadkach usuwałem ochronę, nawet tego nie zauważając! Złamałem Leandera, usuwając jakiś odczyt z dyskietki, który mi przeszkadzał, nie wiedząc, że było to zabezpieczenie przed kopiowaniem, nawet lepiej: złamałem Nightshifta, po prostu rozpakowując plik wykonywalny: kod ochrony dysku znajdował się w zmodyfikowanej procedurze decrunchu, a ten xfddecrunch został usunięty przez rozpakowanie gry!

AE: Obecnie zajmujesz się konwersjami gier arcade na Amigę – w ciągu ostatnich trzech lat dostaliśmy od ciebie 16 znakomitych portów. Jak to możliwe w tak krótkim czasie i czy rzeczywiście brakowało niegdyś dobrych konwersji gier arcade?
JOTD: Cóż, McGeezer zainspirował mnie swoimi wiernymi portami (BombJack, Rygar, Super Sprint), ale chciałem zrobić konwersje arcade 1:1, więc zacząłem od tych, które nie wymagały zbytniej inżynierii wstecznej, jak Pac-Man, którego zakodowałem od zera, ale z pomocą stron internetowych opisujących poruszanie się duchów i tabelami czasów ataków, Ms. Pac-Man była prawie taka sama, z niewielkimi zmianami w sztucznej inteligencji duchów (nie jestem na 100% pewien), następnie Amidar, który nie ma sztucznej inteligencji, a na podstawie nagrań wideo z MAME łatwo było rozpoznać zachowanie i szybkość przeciwnika.

W przypadku Scramble miałem dostęp do kodu źródłowego odtworzonego metodą inżynierii wstecznej przez Scotta Tunstalla (świetna robota). Użyłem go do określenia takich parametrów, jak częstotliwość startów rakiet, zużycie paliwa, ale poza tym cały proces przebiegał podobnie jak powyżej. Taka praca stawała się nieco obciążająca, ponieważ trzeba było wiernie odtwarzać działanie gry. Potem spróbowałem Karate Champa i udało mi się zajść wystarczająco daleko (odtworzyłem SI odpowiedzialnej za walkę), ale nie mogłem ukończyć portu metodą pisania od zera. To było po prostu zbyt skomplikowane i w mojej wersji było mnóstwo błędów. W tym momencie byłem lekko przygnębiony i tak naprawdę nad niczym nie pracowałem, kiedy Australijczyk (Mark) zaproponował mi stworzenie amigowej wersji Xeviousa, nad którym pracował dla Neo Geo, w tym logiki gry przeniesionej bezpośrednio z oryginalnej wersji (szalona praca). Miałem trudności z grafiką, kolorami i szybkością gry, ale ostatecznie wyszło świetnie! Postanowiłem więc samodzielnie dokonać transkodowania, korzystając z innego projektu inżynierii wstecznej Scotta. Jednak po kilku linijkach ręcznej konwersji Z80 do 68000 stało się oczywiste, że będzie to bardzo nudne, więc zdecydowałem się napisać narzędzie do półautomatyzacji procesu. Narzędzie konwertowało oczywiste rzeczy, a nieoczywiste pozostawiało mi do przejrzenia.

Napisanie tego narzędzia zmieniło zasady gry, ponieważ teraz musiałem skupić się tylko na naprawie źle przekonwertowanych części (plus jeśli coś było nie tak, a że źródłowe wersje na Z80 były opatrzone komentarzami, łatwo było odkryć, gdzie może twić problem) i grafice. Proces ten był zaskakująco szybki i wierny, więc zdecydowałem, że od tej pory będzie to jedyna metoda, której będę używać.

Odkopałem stary projekt Pengo, wykonany metodą inżynierii wstecznej (przerwany w wersji dla Windows w 2010 roku), skompletowałem całość, użyłem konwertera i wszystko zostało tak pięknie zakodowane, że zadziałało naprawdę szybko. Mark dostarczył podstawową grafikę zgraną z wersji arcade gier Galaxian i Pengo. Następnie, z większą pewnością siebie, wznowiłem pracę nad Karate Champ (Mark pomagał także przy grafice) tą metodą, było to trudne, ponieważ gra korzystała ze skomplikowanych elementów przypominających system operacyjny, takich jak zadania, i nie był dostępny żaden kod źródłowy opatrzony komentarzami, ale w końcu udało się: port doskonały i kompletny. Następnie sam zgrałem grafikę, korzystając z różnych metod, takich jak MAME (mod do zapisywania tilesów) lub bezpośredni odczyt ROM-ów z grami. Zrobiłem już dobry kod źródłowy Bagmana oparty na inżynierii wstecznej z mojej wersji SDL/Windows z 2010 r., którego użyłem do stworzenia idealnego portu. Super Bagman poszedł za nim, co było całkiem łatwe, ponieważ adresy niektórych procedur i adresy wszystkich zmiennych były takie same jak ich odpowiedniki w Bagmanie, więc proces inżynierii wstecznej był bardzo szybki. Poza tym silnik graficzny pozostał ten sam.

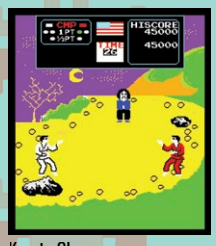
We wszystkich grach towarzyszył mi także utalentowany polski muzyk (Andrzej Dobrowolski vel no9), który potrafi odtworzyć dowolną melodię w maleńkim module i ciężko odróżnić ją od oryginalnej kompozycji.

AE: Użytkownicy Amig chętnie rejestrowali JST/płacą za Twoje porty gier, czy to raczej skąpcy?
JOTD: Otrzymałem dawniej wiele zgłoszeń rejestracji JST. Może 200, nie pamiętam. Aktualnych gier nie chcę sprzedawać, ponieważ nie są to wiernie odtworzone oryginały. Zwykle udostępniam je za darmo, proponując niewielką darowiznę. Jeden lub dwa procent pobrań wiąże się z wpłatami i to jest dla mnie OK.

AE: Grasz czasami na Amidze?
JOTD: Gram tylko na mojej A1200/060 z CF IDE i wieloma dobrymi tytułami. Przyznam, że dużo gram na własnych portach (a także na innych portach, takich jak Frogger czy Bombjack), ponieważ są to świetne gry zręcznościowe, a teraz działają na Amidze. Czasami uruchamiam inne gry, ale obecnie nie mogę poświęcać graniu zbyt wiele czasu. To raczej casualowa rozrywka. Chciałbym jeszcze raz zagrać we wszystkie gry Bitmap Brothers, od początku do końca.

Wirtualny Cover Disk

Najnowsze gry w jednej paczce


Karate Champ

Donkey Kong 500

Phoenix500

SuperBagman500

Boxx 4

Tradycją amigowej prasy, od samego jej zarania, było dołączanie do wydań okładkowych dyskietek, później CD-ROM-ów. Pojedynki na najlepszą zawartość w stacjach dyskietek czytelników toczyły przez lata brytyjski Amiga Format i Amiga Power – do dziś są winni Amigowcom wyjaśnienia, kto dopuścił do publikacji takie psikusy jak Sim Brick (serio, symulator cegły, w czasie mody na serię „Sim*" Maxisu; * = wstaw cokolwiek).

W Polsce raczej poważnie podchodzono do odbiorców, C&A upychało na dyskietkach programy i gry PD, Magazyn Amiga z firmą Eureka pokusili się o wydanie Zdrajcy, Personal Painta i TeenAgenta w pełnych wersjach. ACS popularyzował demoscenę, co miesiąc publikując paczkę dem. W drugiej połowie lat 90. Amigowcy mieli też Aminet w Internecie i Aminet na CD-kach (z pełnymi wersjami jako bonus). Dziś mamy Internet – sporo klasycznych gier na Amigę dostępnych oficjalnie za darmo, ale też wiele nowości, publikowanych w dużych serwisach – odpłatnie i bezpłatnie. W czasie prac nad Amiga Extreme odnalazłem kilka perełek, z którymi chętnie się z wami podzielę. W ramach Wirtualnego Cover Disku przygotowaliśmy dla was gry polskiego Project R3D, porty z arcade stworzone przez JOTD, konwersje i specjalne edycje gier wydane przez Pixelglass oraz gry zaprojektowane przez Retroguru (to spory zespół amigowych artystów) i współpracującego z nimi Lemminga880.

Project R3D (http://projectr3d.pl; w większości to nasza, polska ekipa) ma dla was dwie gry logiczne: Astro Blox Revisited i ZgR3D-a oraz dwie świetne strzelaniny: Bridge Strike (to amigowy wariant River Raida z przepiękną grafiką) i Tanks Furry – czyli Czołgi na dwóch graczy!

O grach arcade przeportowanych na Amigę przez JOTD (https://jotd666.itch.io) rozmawiamy w obszernym wywiadzie z autorem. Dzięki niemu posiadacze Przyjaciółek zagrają m.in. w Amidara, Bagmana i Super Bagmana, Donkey Konga, Galaxiana i Karate Champa. Jest też Moon Patrol, Pac-Man i Ms. Pac-Man, Phoenix, Scramble, Super Cars 2, Pengo, Tetris i Xevious. Jakby tego było mało: paczka Arcade Classics na Amigę CD32. Studio Pixelglass (https://pixelglass.org) dostarczyło na ekrany Amig nieukończoną niegdyś strzelainę Raid Over Moscow – czas przypomnieć sobie problematyczny wylot z hangaru. Do tego powrót Giana Sisters w Specjalnej Edycji (bardziej kolorowej) i dwa animowane filmy w wersjach interaktywnych: Road Avengers i Time Gal na Amigę CD32 (wersje na inne Amigi dostępne są na stronie Pixelglass).

Wirtualany Cover Disk nie byłby kompletny bez zestawu gier Retroguru (https://www.retroguru.com) & Lemminga880 (https://lemming880.itch.io). To dzięki nim na ekranach Amig pojawiły się prześliczne platformówki: cztery części Boxx, przygody pewnego królika w czteroczęściowej sadze Sqrxz oraz Celtic Heart, Fred's Journey i wspaniały Trap Runner (plus bonusowa część). To już wiecie, co będziecie robić po przeczytaniu Amiga Extreme? Linki do archiwów zawierających paczkę gier i dem zaproponowanych przez Norby'ego znajdziecie na oficjalnej stronie magazynu PSX Extreme – psxextreme.pl. Zapraszamy!

V0yager

TWÓRCY I ICH GRY

ZAWARTOŚĆ WIRTUALNEGO COVER DISKU

PROJECT R3D & CDLABEL
http://projectr3d.pl
Astro Blox Revisited
Bridge Strike
Tanks Furry
ZgR3D

JOTD
https://jotd666.itch.io
Amidar500
Bagman500
Donkey Kong 500
Galaxian500
KarateChamp
MoonPatrol500
MsPacman500
Pacman 500
Phoenix500
Scramble 500
SuperBagman500
Super Cars 2 AGA
Pengo500
Tetris1200
Xevious500
CD32 Arcade Classics

PIXELGLASS
https://pixelglass.org
Giana Siters Special Edition
Raid Over Moscow
Road Avenger CD32 AGA
Time Gal CD32 AGA

RETROGURU & LEMMING880
https://www.retroguru.com
https://lemming880.itch.io
Boxx 1-4
Celtic Heart
Fred's Journey
Trap Runner
Trap Runner Bonus
Sqrxz 1-4

CDLabel, Project R3D, Infinity Music Player 3 oraz nowe gry w big boxach

Rozmawiamy z Pawłem „Juenem" Nowakiem, wydawcą gier Project R3D i autorem internetowego odtwarzacza muzyki IMP3 dla Amig, a także Krzysztofem „Koyotem1222" Matysem, którego grafiki znacie z konkursów demoscenowych, Bridge Strike'a oraz Tanks Furry.

Amiga Extreme: Czy wydawanie amigowych gier w big boxach ma dziś sens? Można na tym zarobić lub po prostu nie stracić? A może to wydania w pudełkach DVD lepiej się sprzedają?
Juen: Wszystko zależy od preferencji kupującego. Są osoby, które nie chcą pudełek, po prostu ze względu na brak miejsca. Inni z kolei dublują wydania, ponieważ pragną mieć obie wersje. Big boxy siłą rzeczy sprzedają się gorzej ze względu na wyższy koszt, ale w porównaniu z używanymi grami w nieznanym stanie w dużych pudełkach z epoki, wciąż stanowią bardzo korzystną ofertę dla kogoś, kto chciałby mieć amigową grę na półce za ułamek ceny egzemplarzy wydanych ćwierć wieku temu.

Bridge Strike

O tym, czy da się na tym zarobić, nie mogę się wypowiedzieć. Zawsze celowaliśmy w jak najniższą cenę przy zachowaniu wysokiej jakości. Być może gdyby ceny były trzy razy wyższe, można by było mówić o sensownych zarobkach. Sprzedaż była spora, ale marża niska. Bardziej zależało nam na dotarciu do jak najszerszego grona odbiorców, a wydanie kolejnej gry zawsze wiązało się ze wzrostem zainteresowania pozostałymi, starszymi tytułami.

AE: Która z gier wydanych przez CDLabel miała największe wzięcie? Ile kopii udało się sprzedać (o ile to nie tajemnica)?
Juen: Tanks Furry to była prawdziwa petarda! Sprzedaż ruszyła na cały świat, a każdy chciał mieć nową amigową grę. Późniejsze gry nie osiągnęły już takiego sukcesu, ale nigdy nie mogliśmy narzekać na to, że zrobiliśmy coś na marne czy bez sensu. Wszystkie wyprodukowane egzemplarze co do sztuki znalazły swojego właściciela.

Koyot1222: Można z całą pewnością wskazać na Tanks Furry. Byliśmy bardzo skupieni na tworzeniu tego projektu i dostarczeniu go w finalnej wersji. Moim zdaniem do sukcesu, oprócz grywalności, dołożyło się wiele rzeczy związanych z popularyzacją naszej gry. RetroKomp z racji swojej tradycji był znaną imprezą demoscenową. Uczestnictwo w konkursie zmobilizowało sporo osób zrzeszonych wokół Polskiego Portalu Amigowego do pracy na rzecz kolportowania informacji o naszej grze. Dostaliśmy profesjonalny trailer gry. Finalnie, ku naszemu całkowitemu zaskoczeniu, informację o nowej fizycznej grze na Amigę podchwyciło kilku znanych youtuberów w Polsce i za granicą. Bardzo pozytywna recenzja Archona z ARHN.eu została obejrzana do tej pory ponad 86 tys. razy. Te ogromne zasięgi, jakie posiadają twórcy m.in. z YouTube'a, przełożyły się na nośną, nowoczesną reklamę. Piękny profesjonalny prezent, na który nie było nas już stać przy kolejnych produkcjach. Niskie marże na granicy zwrotu. Zarobki nigdy nie pokrywały kosztów produkcji. To był od początku hobbystyczny projekt i takie przynosił owoce.

AE: Jak to jest, że sami psujecie sobie biznes – wydając jednocześnie gry pudełkowe i rozdając to samo w wersjach cyfrowych...
Juen: Od samego początku byłem zdania, że ludzie i tak spiracą grę w mgnieniu oka. W takiej sytuacji lepiej samemu udostępnić produkt za darmo i zachować jakąkolwiek nad nim kontrolę. Nawet umieszczając go na Aminecie, wiemy ile razy został ściągnięty i możemy w każdej chwili zaktualizować pliki, jeśli zajdzie taka potrzeba. Uważam, że to jest ważniejsze niż jakiekolwiek wątpliwe, utracone dochody :D

Koyot1222: I tak, i nie :) Przyjęliśmy na początku, że chcieliśmy stworzyć jedną grę na klasyczną Amigę. Nie snuliśmy żadnych planów na kolejne projekty. Nasze Tanks Furry było „compo fillerem", taką produkcją, która miała za zadanie wypełnić konkurs RetroKomp GameDev na tyle, żeby się odbył. Gra nie zajęła pierwszego miejsca, ale za to została bardzo ciepło przyjęta przez graczy. Zdecydowaliśmy się popracować nad demem, aby stało się pełną grą. Kilka miesięcy później, gra stała się faktem, do tego wydana w pudełku. Na fizycznym nośniku, który był bardziej taką „cegiełką" z której moglibyśmy zrealizować dalszy rozwój projektów. Potem historia potoczyła się trochę losem śnieżnej kuli.

AE: Infinity Music Player to powtórka z dawnych chatów lub IRC-a, połączona ze wspólnym słuchaniem muzyki – kiedy wpadłeś na ten pomysł i jak wielu ludzi korzystało z IMP-a jednocześnie?
Juen: Podczas COVID-a, coś dobrego z czegoś złego. Dużo pracy zdalnej i siedzenia w domu i stało się – od pomysłu na pchełkę po kombajn do czytania PDF-ów i słuchania MP3 na MC68000 :D

Rekord użytkowników online to około 35 osób, przeciętnie, gdy się połączysz z IMP3 spotkasz kilkunastu użytkowników. W ciągu 48 godzin przewija się ich od 80 do 130! Aktualnie kont jest ponad 2 tysiące, a dane na serwerze zajmują 600 GB.

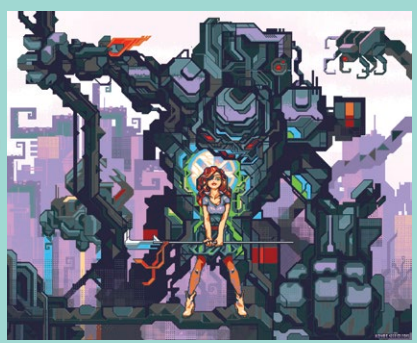
AE: Stworzenie której z gier R3D zajęło najwięcej czasu? Dlaczego wybraliście tak zaskakującą konfigurację bazową: Amiga 500 z Motorolą 68020?
Juen: Motorola 68020 to taki skrót myślowy, nasze gry działają na gołej A500, ale Tanks Furry i Bridge Strike wymagają trochę szybszego procesora niż 7 MHz. Stąd przyrównanie do tego właśnie procesora. Mniej wymagające gry – ZgE3D czy Astro Blox Revisited działają już na podstawowej Amidze 1000. Być może teraz byśmy się pokusili o pisanie tego pod stockową Amigę 500, ale nie wiem czy to byłoby warte zachodu, a gry by wyglądały znacznie gorzej.

Koyot1222: Wszystkie dotychczasowe projekty tworzyliśmy w rozsądnym terminie realizacji. Ale... jest jeden taki, który był naszym pierwszym dziełem i nie doczekał się finalnej wersji, pomimo sporej ilości tech demo oraz pokaźnej kolekcji muzyki napisanej przez JMD. Juen napisał kiedyś wstępny kod do prostej platformówki i w gruncie rzeczy tak się poznaliśmy, bo ja zaoferowałem się, że zrobie mu grafikę. Z prostej platformówki przemianowaliśmy grę na R3D. Miała być futurystyczną platformówką z czerwonowłosą bohaterką. Powstały pierwsze zestawy grafik oraz sporo animacji. Juen ładnie to zakodował, stworzył także fajny edytor w kodzie stron internetowych, w którym można było składać levele. W międzyczasie, udało nam się zainteresować współpracą scenowego kolegę JMD zajmującego się muzyką i tak od dema do dema kręciliśmy sobie ten projekt. Szyb-

ko okazało się, że stworzenie rozsądnej ilości dobrej grafiki do takiej gry nastręcza mi wiele problemów. Pewne elementy graficzne były dopracowywane pieczołowicie, inne nie. Kolejne – były dobrze przemyślane, inne powodowały, że tworzenie leveli było długą i żmudną układanką. Powodowało to dysonans, bo chcieliśmy coś już mieć. Jednocześnie pracy nie było końca i mozolnie tworzone dema nie przynosiły widocznego progresu.

Wtedy pojawił się na horyzoncie Retrokomp 2015 i Retro Gamedev Compo, nad którym się poważniej zasępiliśmy. Z racji tego, że ograniczeni byliśmy kilkumiesięcznym, zamkniętym okresem, pracę musieliśmy zaplanować bardzo rozsądnie. Od początku do końca. Zrobiliśmy burzę mózgów. Szybko okazało się, że kod Juena jest elastyczny i można go wykorzystać do innej gry. Dzięki R3D, bazując na wcześniejszych wtopach, nauczyłem się tworzyć grafikę w bardzo ograniczonych ilościach i wymaganiach. JMD zgodził się zrobić nową muzykę do projektu. Co ciekawe, ten sam edytor plansz do R3D udało się wykorzystać do zrobienia leveli dla konkursowego dzieła. Tak powstał Tanks Furry.

Obiecaliśmy sobie dekadę temu, że kiedyś wrócimy do R3D. Ale z każdym nowym projektem zdawaliśmy sobie sprawę, z jak dużym tematem chcieliśmy sobie poradzić za pierwszym razem.


Koyot1222_Ambush

Dlaczego Pięćsetka z procesorem 020? Zawsze zależało nam na zrobieniu gry dla jak największej liczby odbiorców. Staraliśmy się wymaganiami zejść tak nisko jak to tylko jest możliwe. Dlatego do wyświetlenia mojej grafiki wystarczy już OCS/ECS, ale mechanika gry, niestety, wymaga trochę więcej niż podstawowy procesor Motorola 68000. Doszliśmy do wniosku, że zdecydowana większość „pięćsetkowiczów" zaopatrzona jest już w jakieś turbo i rozwiązanie to będzie bardziej komfortowe w odbiorze gry.

AE: Wyrobiłeś sobie charakterystyczny styl rysowania/pikselowania. Dostrzegasz moment, kiedy ten styl stał się wyróżnikiem Twoich prac? Ile czasu zajęło ci opracowanie grafiki do Bridge Strike'a? Która z dotychczasowych gier z Twoją grafiką była największym wyzwaniem?
Koyot1222: Od jakiegoś czasu zauważyłem, że kilka osób zidentyfikowało mnie po pikselartowych grafikach. Dla mnie takim kamieniem milowym był pierwszy hi-res Ambush. Zainicjował pewien cykl, który staram się rozwijać. W międzyczasie, przy produkcji retro gier, narysowałem też kilka low-resowych dziewczyn, którymi ozdabiam koszulki lub kubki. Praca przy grach retro pozwoliła mi też sfinansować kilka zakupów wygodniejszych narzędzi do pikselartu, m.in. Pro Motion NG. Jeśli chodzi o grafikę do gier, to nie mam jakiś tematów, których nie lubię albo nie specjalizuję się. Lubię ogólnie rysować, zawsze staram się, aby grafiki, które tworzę, były po prostu ładne. Z powodu, że robię ich sporo, zacząłem pewne rzeczy wykonywać nieco mechanicznie. Możliwe, że to sprawia, że gry które zrobiłem wyglądają podobnie. Jest to też pokłosie tego, że pewne rozwiązania, jak łączenie grafik, wymuszają podobne spojrzenie i sposób wykonania elementów.

Bridge Strike powstawał podobnie długo jak Tanks Furry. Żmudna praca przez kilka miesięcy. Na szczęście używaliśmy podobnego edytora plansz, zasady układania grafiki także były zbliżone. Postanowiłem podnieść sobie poprzeczkę wyżej, poprzez zmniejszenie palety kolorów w stosunku do poprzedniego projektu i rozłożenie jej na kilka rodzajów. Grafika oprócz podstawowego wyglądu posiada w tym samym rysunku swoją wersję kolorystyczną dla czasu burzy, nocy czy słonecznego dnia. Uruchamianą poprzez podmianę palety. Efekt zmian pogody i pory dnia, który był trudny do wprowadzenia dla wersji na klasyczną Amigę i okazał się problematyczny w odtworzeniu go w nowoczesnych technologiach, w wersji na telefony mobilne czy konsolę Nintendo Switch. Nikt dziś już na szeroką skalę nie używa cyklowania palety w nowych grach.

Aktualnie największym wyzwaniem, z jakim musiałem się zmierzyć, był Bridge Strike i jego wersje na nowoczesne maszyny. W grze dopieściłem sporo detali i animacji. Przyłożyłem się do stworzenia ciekawych i wciągających wąwozów w kilku odmianach graficznych. Niestety, nowoczesna wersja gry potrzebowała wielu zmian i dodatkowej pracy, aby gra w formacie 3:4 prezentowała się równie dobrze w poziomym formacie 16:9 i bardziej podłużnych. Dodatkowo, porty mobilne gry powstały w bardzo lekkim silniku. Niestety, na potrzeby portu dla „większej" konsoli trzeba było zrobić tę samą grę od podstaw na innym silniku.

Nowoczesnym portem Bridge Strike wszedłem płynnie w pracę nad duchowymi spadkobiercami naszych gier retro. Całkiem niedawno ukazał się zestaw gier na konsolę Evercade zatytułowany Home Computer Heroes Colletion1. W składance znalazły się amigowe wersje Tanks Furry i Bridge Strike. Pokazaliśmy też, wraz z Kasur Games, BattleTanks (https://store.steampowered.com/app/2881720/BattleTanks/). To nowoczesna gra trójwymiarowa o zupełnie nowych założeniach w mechanikach. Szczęśliwie, mając spory wpływ na powstawanie projektu, udało się przemycić wiele smaczków, przez które gra kojarzy się ze swoim poprzednikiem – naszym pierwszym Tanks Furry dla Commodore Amiga.

AE: Demoscena i jej konkursy pomagają rozwijać się artystom? Rysujesz na Amigach, czy już tylko na PC?
Koyot1222: Tak, demoscena rozwija. Jest wspaniałym, nieprzebranym źródłem inspiracji. Jeszcze dwie dekady temu wydawało mi się, że demoscenowe konkursy są po to, aby rywalizować z innymi artystami. Dopiero po kilku latach zauważyłem, że osoby z którymi zawsze chciałem się porównywać, nie są moimi konkurentami, a przyjaciółmi, do których zawsze mogę zwrócić się z zapytaniem. Wioska globalna powoduje, że wszędzie jest bardzo blisko. Od dawna jestem członkiem grupy Resistance, z mniejszym lub większym powodzeniem staram się ich wspierać.

Prawdziwym pikselowym „Oscarem" było ujęcie moich prac w albumie The Masters of Pixelart volume 3, gdzie w gronie osób, które bardzo cenię, mogłem zaprezentować swój artystyczny dorobek.

Moim pierwszym pełnoprawnym komputerem osobistym była rozbudowana Amiga 1200 z kartą CyberVision 64/3D. Rysowałem na niej dużo w Personal Paincie. Myszka „trumienka" była od zawsze moim przyjacielem. Fajny program o prostych założeniach. Sama Przyjaciółka jest ze mną do dziś, jednak peryferia zużyły się, zepsuły lub przestały działać. Przeszedłem z biegiem czasu na UAE. Dziś pikseluję/rysuję w Pro Motion NG. Jest to narzędzie, które pozwala na bardzo wiele w pikselarcie. Ma też kilka bardzo nowoczesnych opcji do zarządzania grafiką. Niestety, nie ma odpowiednika na klasycznej Amidze. Mimo tego, często wracam do Personal Painta przy ostatecznym przygotowywaniu grafik do gier na klasyczną Amigę. Specyficzne, techniczne wymagania nie są już w zasięgu nowoczesnego softu ;) Tutaj, Amiga (nadal) Rulez! ;)

PRENUMERATA

PSX EXTREME

SPRAWDŹ

PROMOCYJNĄ OFERTĘ
NA PRENUMERATĘ I ZAMÓW JĄ NA NOWEJ
STRONIE **PSXEXTREME.PL!**

THE A500 MINI

LEGENDA RETRO

POVRÓCILA

PLAION RETRO GAMES LTD